漫画の教科書シリーズ No.02

萌えキャラの上手な描き方



美少女や
デフォルメキャラを
生き生き描くための
ノウハウを満載！

著者
神吉／くろば／白玉団子

誠文堂新光社

漫画の教科書シリーズ No.02

美少女やデフォルメキャラを
生き生き描くためのノウハウを満載！

萌えキャラの上手な描き方



誠文堂新光社

Contents

Chapter. 01 普通頭身をデフォルメキャラにする

神吉 Kamiyoshi



Chapter. 02 萌えキャラをより可愛く描くポイント

くろば Kuroba



Chapter. 03 頭身ごとのデフォルメキャラの描き方

白玉団子 Shiratamadango



Chapter. 04 キャラクターや背景の着色テクニック



はじめに

本書は2頭身から4頭身前後のデフォルメキャラを描くためのポイントを3人のイラストレーターが解説します。どうすれば普通等身からデフォルメキャラに変えることができるのか、キャラクターのデッサンからバランスのとり方、着色テクニックなどをそれぞれの視点で紹介します。本書で可愛さに溢れた魅力的なキャラクターの描き方を身に付けてください。


2
3
5



神吉





くろは





白玉団子





普通頭身をデフォルメキャラにする

神吉 Kamiyoshi

デフォルメ。その言葉のもともとの意味は、絵画や彫刻などで描かれるものの特徴を強調または誇張して変形することによる表現です。漫画やイラストなどにおいては、単に2～4頭身のいわゆる「ちびキャラ」を指すことが多いですね。デフォルメは漫画やイラストで可愛さやコミカルさを表現するときに、欠かせない手法です。それでは普通頭身の女の子キャラクターの特徴をつかんで、デフォルメ化する方法を紹介したいと思います。なお著者は作画にパソコンを用いており、ソフトウェアは「ComicStudio」および「Photoshop」を使用しています。

part. 01 人それぞれのデフォルメキャラ

デフォルメキャラクターを描く際は、「デフォルメへの捉え方」が大切です。そのポイントを紹介します。

強調ポイントを考える

キャラクターをデフォルメ化する時、どこに強調ポイントを置くかによってかなり出来上がりに違いが出てきます。手や足の比率なども、これから説明するパーツのそれは私にとってのベストですが、あなたにとってはベストではないかもしれません。その時は、あなたが魅力と感じるデフォルメ絵をしっかり観察してそれを取り入れたり、何度も描き直したりして自分のベストを見つけていってください。
また、デッサンや身体の比率などは知識としては重要ですが、デフォルメキャラを描く場合、それにこだわりすぎると「可愛さ」が失われてしまうことがあります。特にデフォルメ化したい元のキャラクターがいる場合、その特徴に引きずられて大人顔の子供のようなちょっと違和感のある印象に仕上がってしまうことがあります。どの特徴を残してどこを省略すればそのキャラクターらしさを保ったままデフォルメキャラ化できるのかを探していきましょう。
基本の身体のバランスは自分が一番可愛い！　と思うバランス…例えば子供や小さな動物を参考にするといいと思います。私は2頭身は乳児、3～4頭身は3～4歳の子供を参考にしています。その「可愛いバランス」を保ったまま、大人の身体のメリハリやしぐさ、表情などをつけることでキャラクター自身の性格や年齢を表現しています。

同一キャラクターのデフォルメ化



デフォルメすると…





part. 02 2頭身および3～4頭身のキャラクターの特徴

2頭身と3～4頭身のキャラクターのバランスについて説明します。2頭身は3～4頭身のキャラクターのデフォルメと同じですが、それに加えていくつかポイントがあることに注意します。

2頭身のキャラクターのバランス

❶ 全身のバランス

最大のポイントは、3～4頭身のキャラクターよりバランスの不安定感を出すことです。はじめに2頭身のキャラクターは乳児を基準にすると描きましたが、乳児は1人では歩くことができません。よちよちと歩く姿に人間は本能的に可愛い、守りたいと感じるようにプログラムされています。その心を刺激するようにわざと不安定感を加えてあげるのです

❷ 身体のバランス

身体の幅は頭の幅の3分の1程度にしましょう。体型によってある程度は変わります。足の長さは3～4頭身では身体の長さの3分の1以上にしますが、2頭身では逆に3分の1以下にします。短くすればするほどより子供っぽい感じや可愛らしさが出てきます

❸ 顔のバランス

目を大きく描きましょう。顔の長さの半分を超えるくらいの大きさでもいいです

❹ 各部分のパーツのバランス

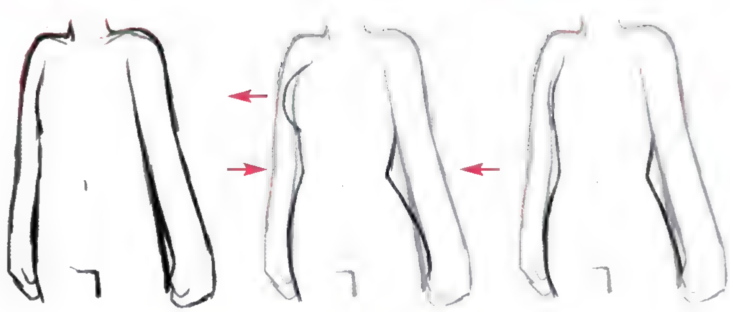
強調する部分は3～4頭身とだいたい変わりませんが、強調の仕方が違ってきます。上にあるものほど大きめに描き、身体の先に向かって小さくしていきます。そうすることで重心が上に移動し、不安定感を加えることができるようになります。例えばこの絵では「頭の上の方にある髪飾りを大きく描いているが、靴は足先なので小さくする」「ツインテールの上部分はボリュームを上げ、先に向かって細くしていく」「手先と足先は3頭身に比べて小さくする」などの部分でその強調の仕方を使用しています。3～4頭身より可愛くなるバランスのとり方が難しいと思いますが、ひとりで立つことはできる、歩き方はヨチヨチ、押したら転ぶ…そんな感じをイメージして描くといいと思います



3〜4頭身のキャラクターのバランス

❶ 全身のバランス

バランスの基準は３〜４歳児を基本にしています。ただし実際の幼児の体は寸胴なので、その幼児の身体のラインを基準にして、ウエストラインは細く、胸のラインは大きくとるとそれっぽく見えるようになります。大人は子供に比べて骨盤が大きいので、腰も少しだけ幅広くするとグラマーに見えます。また、足の長さは全身の３分の１より長くするとスッキリした印象になります



❷ 髪型のバランス

基本的には普通等身のキャラクターと同じような描き方でいいと思います。横に少しだけボリュームを増やすようにすると可愛いと思います

❸ 顔のバランス

目…だいたい顔の半分〜３分の１の間くらいにすると可愛いです。釣り目やタレ目は元キャラより少し強調気味に描くといいと思います
鼻…基本的にデフォルメでは鼻に特徴のあるキャラクター以外は描かないほうがきれいにまとまると思っています。大抵の場合は省略しています
口…顔の中心線より少しずらして描くと表情が強調されます。参考イラストもわざと右側に口をずらして描いています。こうすることで、ニヤリと笑った感じを強く出すようにしました



❹ 各パーツや小物のバランス

そのキャラクターを強調する小物やパーツ（このキャラクターだと髪飾り、ツインテール、ネクタイ）や手足の先は身体のバランスに対してやや大きめに描くとキャラクターの個性が出て、よりそのキャラクターらしさを表現できるようになります。また、手と足を大きくすることで全体の安定感が出ます

part. 03 キャラクターの性格の表現

物語を描く上で、さまざまな性格の女の子を描き分ける必要があります。その表情を描く時に大切なのは、キャラクターの状態を想像することです。ここでは「普通の女の子」から「元気な女の子」「おとなしい女の子」「ツンデレ系な女の子」「不思議ちゃん系な女の子」などの描き方を紹介します。

普通のキャラクター

キャラクターの性格は、立ち方や表情の付け方で表すことができます。例として、どこにでもいそうな「普通」の女の子を描いてみました。この後の説明と比較しやすいように、よくあるポーズで普通に立ってもらいました。ですが、この絵ではいまいちこの子の性格が分かりにくいと思います。そこで、表情を付けてみることにします。



キャラクターの性格をしっかり捉えよう

キャラクターの表情を出していく時には、そのキャラクターの性格を文章に書き出してみるといいと思います。アニメやマンガのキャラクター設定のようにする必要はありません。箇条書きでポイントとなる部分について書きとめるだけでも、表情やしぐさがはっきりしてきます。
左ページの子の性格は「説明のベースなので普通の感じを出そう！」「優しくて明るくて、ちょっぴり涙もろい普通の女の子」「成績とかは普通！」という感じで、普通を押し出す感じで描いてみました。

●いやぁ～てれるなぁ～！

見出しの通り、笑わせてみました。ポイントは少しうつ向き気味で照れた感じを出すことと、口の位置を下げて、ωのような猫口にすることでへにゃ～んとした感じを出しています。おだてられてメロメロ！といった感じでしょうか。





●ううっ…！○○ちゃん…！

感激しつつ泣いている感じ。潤んだ瞳の感じを出すために、目に入れる光を増やしました。声が震えていたり口がプルプルしている様子は、口の線を波型に引くと出すことができます。

次のページからは少し個性的なキャラクターを描いてみることにします。

元気な女の子

今にも「ようっ！」というふうに威勢のよい掛け声が聞こえてきそうな女の子です。キャラクターの性格のポイントは「元気！」「スポーツなどやってそう」「ご飯が大好き」「男の子と混じって遊ぶほうが好き」「女らしいことは苦手」。そんな感じでしょうか。男らしさや強さ、元気さを出すためには「外側に向かうようにする」「広げる」この2つのポイントに気を付けて描きます。そうすることで活発な印象を見る人に与えることができます。





●あっはっは！
豪快な笑いです。元気な子の表情は気持ちアオリ気味にすると快活さが出て理想的だと思います。口も大きくワの字型に描いてみましょう。

●うえええ～ん！
元気な子は泣く時も豪快なのがいいですね。涙の粒を普通よりも大きめに描くことで、力いっぱい泣いている感じを出してみました。古典的ですが滝みたいにもっとたくさん流してもいいかもしれません。





●な、なによ…！ 私1人でも大丈夫よ！
女の子扱いされて照れている感じです。元気っ子の魅力の1つは時々チラッと見せる女の子らしさだと思うので、こんな表情も入れてみました。

何を話しているかを考えて描こう

表情は、その時キャラクターが何を話しているか考えて描きましょう。言葉に書くとキャラクターに感情移入できるので、絵も描きやすくなります。私の場合、感情移入しすぎてうっかり自分がキャラクターと同じ表情をしていることもしばしばあったりするほどです。

おとなしい女の子

弱弱しくて守ってあげたくなるようなタイプの女の子です。キャラクターの性格のポイントは「おしとやか」「文化部系」「女の子らしい！」「男の子はちょっと苦手」。そんな感じです。「元気な女の子」とまったく逆になりますが、女らしさを出すためには「内側に向かうようにする」「収める」ことがポイントです。重ねてみると分かりますが、身体のシルエットや髪型は元気っ子とまったく変えていません。ポーズの違いだけでかなり性格の違いを出していくことが可能なことがこれで分かると思います。





●くすくす

思わず笑ってしまった笑い方です。おとなしい子はあまり口を大きく開けたりせず、控えめに笑わせましょう。

●ご、ごめんなさい〜

うるうる。おとなしい子の感情表現は、だいたいうつむきがちにしてみるとそれっぽくなります。



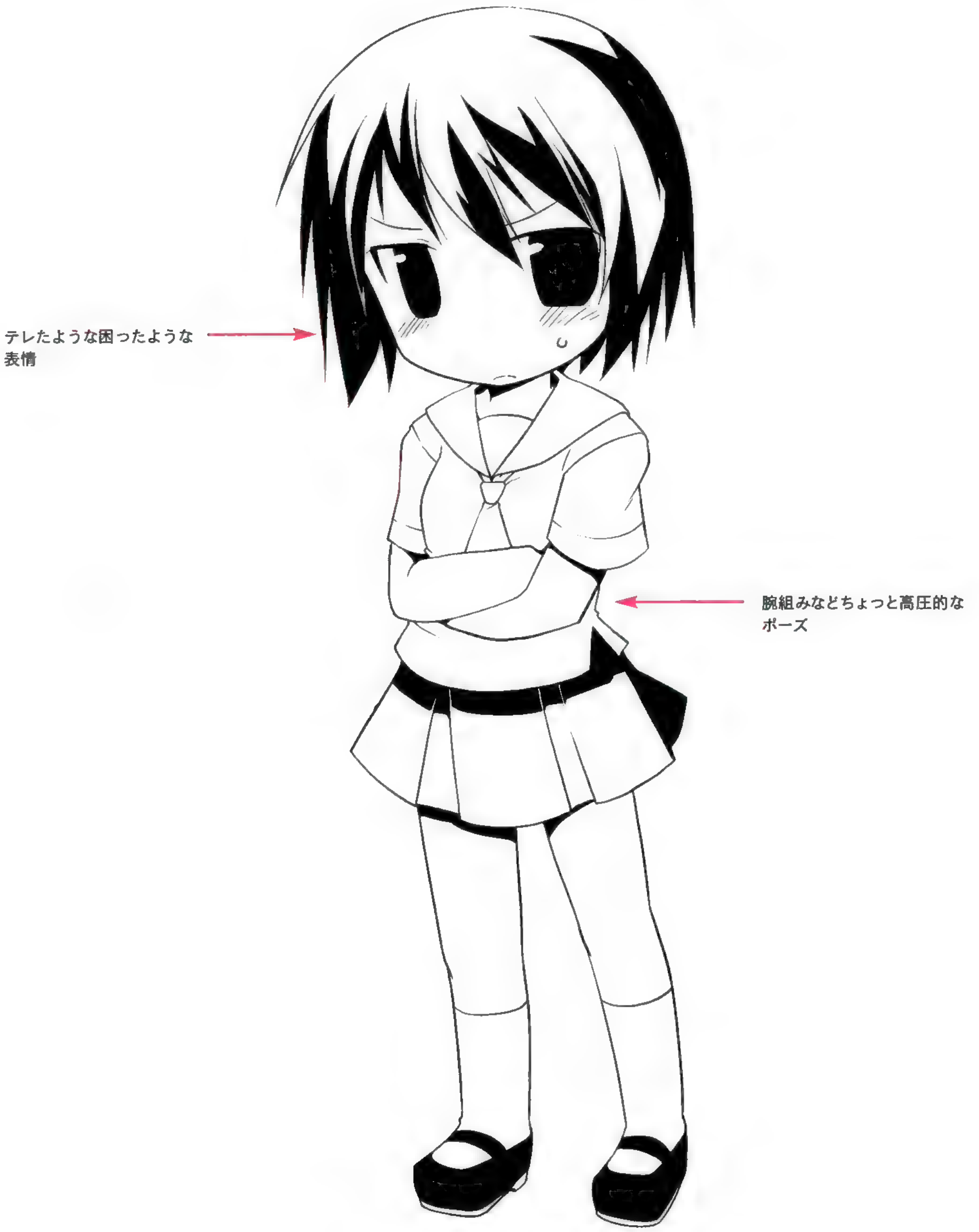


●ありがとう…

泣き笑いです。あえて真っすぐ前を向かせてみました。普段うつむきがちだからこそ印象的なシーンで前を向かすことで、キャラクターの感情を押し出すことができます。

ツンデレ系な女の子

流行!?　の素直になれないツンデレ系の女の子です。基本は強気でありながらも、自分の感情に戸惑っているような弱さを出していくとツンデレっぽくなると思います。
このキャラクターの性格のポイントは「とにかく素直になれない！」「気が強い」「プライドが高い」。こんなところでしょうか。個人的には「意外とドジッ子」などもあるとポイントが高いですね。





●おほほほ、貴方はその程度ですの？
そんな感じの勝ち誇った笑いです。思いっきりアオリにして、偉そうな感じを出しましょう。

●むむ…そんなんじゃないわよ…！
照れて怒っている表情です。ツンデレっ子の表情は、どこか照れ隠し的なスパイスを入れていくといいと思います。都合が悪い時には視線を合わせないのもその1つです。



キャラクターの視線に注目

キャラクターの視線というのは、それだけでそのキャラクターがどう考えているかを表現するものです。こちらを見ている場合はしっかり見ているか、それとも斜めに見ているか、はたまたこっそり覗き見ているかで違いますし、見ていない場合は本当にこちらを気にかけていないのか、他に見ているものがあるのか、わざと気にしないようにしているのかなど視線の送り方に気をつけてみましょう。そうすると、キャラクター表現の幅がぐっと広がると思います。

不思議ちゃん系な女の子

スタンダードと似ていますけれども少し違う、私の好きな性格の系統です。ダウナーというか、つかみどころがないイメージです。決して他のみんなと盛り上がることはなく、淡々とマイペースに雰囲気を作っていく、そんなキャラクターです。ポイントは「常に不敵な笑い」「何を考えているか分からない」「怪しい」「怒らせたら怖そう」です。



目は常に据わっている。まゆ毛とまぶたの間を空けることで、据わった感じが出せます



●へえ…そうなんだぁー？

笑顔も全開では笑わず、どことなく怪しい感じにします。ニヤニヤという擬音が聞こえてくる感じで。

●ふふふ、私のことを見くびらないでね

こういうキャラクターは常に不敵な表情が似合います。



恐れずにさまざまなキャラクターを描いてみよう

悪役とはいかないまでも、絵や漫画にこのような怪しさを持ったキャラクターを加えることで、他のキャラたちのさわやかさがよりいっそう引き立ちます。時には苦手なタイプのキャラクターを描いてみることも、他のキャラクターの魅力を上げるのにつながっていきます。いろいろ恐れずにチャレンジしてみましょう。私はこの手のタイプのキャラクターは苦手だったのですが、描いているうちにだんだんと好きになっていくことが多く、今では欠かせない存在になっています。チョイ悪役も時には必要ですね！

part. 04 ミニキャラの描き方

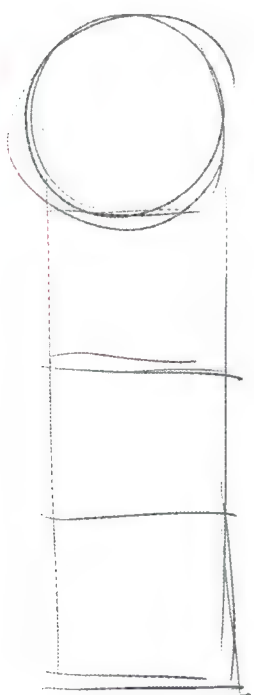
ここからは、ミニキャラクターの描き方を具体的に解説していきます。まず、頭身を決めて描きたい時は、アタリをしっかりとります。頭の位置を決めて、大まかでいいので、その下に頭の大きさ分の四角を足していきます。

バランスの考え方

今回は普通の立ち絵なので、そのまま下に伸ばしましたが、ポーズに動きが出てくるとこの方法では難しくなってくると思います。しかし、そういう絵を描く前にラフでもかまわないので同じキャラクターでこのような立ち絵を描いてみると、パーツの比率が分かって描きやすくなります。
これは私自身の考えですが、萌え絵が可愛らしく、存在感を持って見えるためには、デッサンがとれていたり、ものがきっちり描けているということよりもっと大事なことがあると思っています。特にデフォルメ絵はあえて崩すことで可愛さを出すものですから、デッサンにこだわりすぎるとそれを失う結果になりやすいです。では、どのようにすればいいのか、というところですが…。「可愛く見える比率をもったパーツ」を持ち、「各パーツがきちんとつながっているように見える」。この2つの条件を達成することが、萌え絵に存在感と説得力を持たせるために重要なことだと考えています。

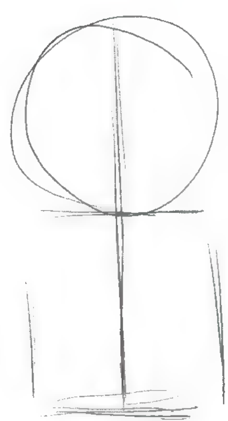
3〜4頭身

少し小さめに4つ



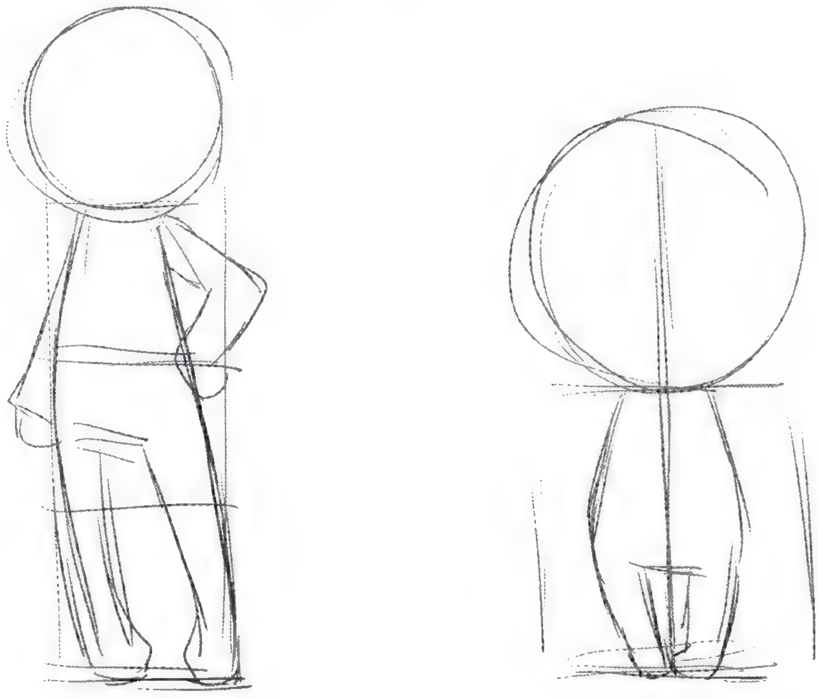
2頭身

頭と同じぐらいの大きさで



全体を描き込む

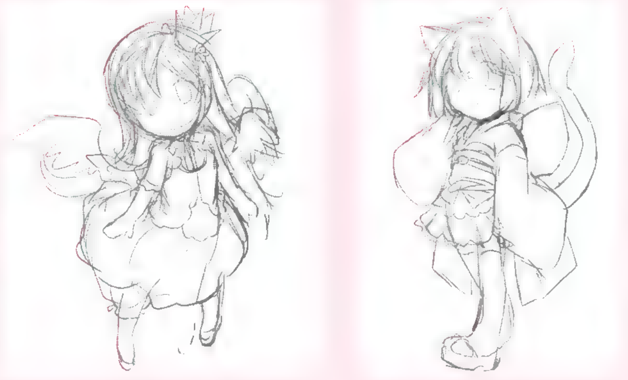
次に身体を描き込んでいきます。まずは股の位置を決めておくと身体の各パーツの位置が出しやすいです。先に特徴の解説で描いた通り、足の長さは3〜4頭身の場合は「身体全体の長さの1/3以上」、2頭身の場合は「身体全体の長さの1/3以下」にします。



ここでだいたいのキャラクターのポーズも決めておきます

Column －ラフからタブレットで描く－

ここで紹介するラフや絵は、ワコムのタブレット「intuos3PTZ-930」と「ComicStudioEX」を使って描いています。intuosは筆圧感知が優れているので、紙に描いている感覚でComicStudioに描くことができます。



part. 05 ミニキャラの描き方 ―ラフを描く―

キャラクターの特徴を明確化した上でラフを描きます。

キャラクターの特徴をリストアップ

今回は右のキャラクターを元にデフォルメ化していきます。ぱっと見て挙げられる特徴は「ツインテール」「桃の髪飾り」「ブレザー」「ニーソックス」「勝気な表情やしぐさ」といったところでしょうか。思いついた特徴はデフォルメ化する時に非常に役立つ情報になるので、メモなどに書き出しておくといいと思います。
また、ぱっと見では気がつかないけれどキャラ認識に必要な情報もあります。同じように描いたはずなのに何か違うキャラクターになってしまう…という経験、ありませんか？　それは自分では気がついてないけど、そのキャラクターをそのキャラクターと認識している情報が他にもあるということです。例えば髪で言うと前髪の分け方だったり、もみあげの長さやカール具合。服だとスカートの長さやプリーツの有無、ジャケットの長さ、他にも目つきや表情など非常に細かい部分だったりもします。





全身のバランスをとるためにまず髪の毛を追加します。ツインテールやロングヘアーの場合、少し長めにとるほうが見栄えがよくなります



大まかな表情と服装を描く

次に表情と服装を追加していきます。下描き段階でさらに細かくしていくので、ここは大まかでもかまいません。
服を描いていくと同時にボディラインも調整します。少し大人っぽく見えるように、腰をくびれさせました。私の下描きの描き方は、「大まかなシルエットを描く」→「中身を細かく描く」→「全体を見てシルエットを再度調節する」→「中身をさらに細かく描いていく」…の繰り返しです。なので、普通の頭身の絵も同じような描き方になります。
特に初心者にいえることですが、先に顔など描きたい部分をついつい描いてしまいがちです。しかし、全身や動きの激しい絵、人と人を絡ませた絵などを描く時には後で調節しやすいように、シルエットから描いていく方法をとることをお勧めします。
右は普通の等身のキャラクターのラフですが、ミニキャラの描き方とほとんど変わっていないことが分かると思います。







part. 06 ミニキャラの描き方 ―下描きからペン入れ―

ラフは大雑把な下描きでしたが、ペン入れの段階ではしっかりと細部まで丁寧に描き込んでいきます。

下描きを描く

次にペン入れ前の下絵に入ります。ラフのアタリ線を消しながら、全身のシルエットと細かい部分を調整していきます。この時に靴や髪飾りなどの細かいディテールも描き込んでいきます。もっとも、私は作業をフルデジタル化しているので、ペン入れも下描きの延長みたいな感じでやってしまいます。なので下描きはあまり細かくは描いていません。







ペン入れの設定



次にペン入れをします。ペン用のレイヤーを新しく作成し、そこに描いていきます。下描きレイヤーの透明度を20%くらいにして作業します。全体にいったんペンが入ったらバランスを見ながら線に強弱を入れたりベタを入れていきましょう。通常は、Gペンや丸ペンを使っていきますが、私が使っているComicStudioでは、ペン設定を「髪の毛…丸ペン0.3〜0.4mm」(入り、抜きon 5.0mm、補正 5)、「それ以外…Gペン0.3〜0.6mm」(入り、抜きoff、補正 5)にしています。





part. 07 ミニキャラの描き方 ―影付けと着色の準備―

ここではComicStudioで影付けと色分けを行う方法を紹介します。

影付けの準備

ペン入れが終わったらカラーイラストにする準備をします。ComicStudioでもカラーは描けますが、いろいろと不便なところが多いので最後の色調整はPhotoshopで行います。ComicStudioでは影付けと色分けまでの作業を行います。
まずは影付けですが、新しくレイヤーを作成して、1枚のレイヤー上に影を描いていきます。「ペン」ツール、「塗りつぶし」ツール、「閉領域フィル」ツール（ペン）を使用します。この時「塗りつぶしツール」のオプションで「複数参照：すべてのレイヤーにチェック」を入れておくことを忘れないようにしましょう（線画部分の領域も反映されるのではみ出さずに塗れます）。

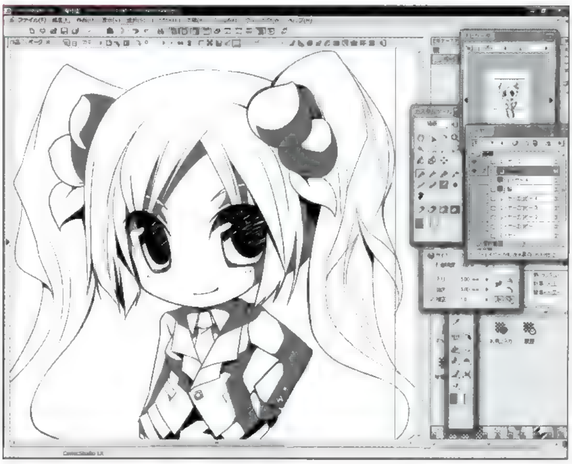




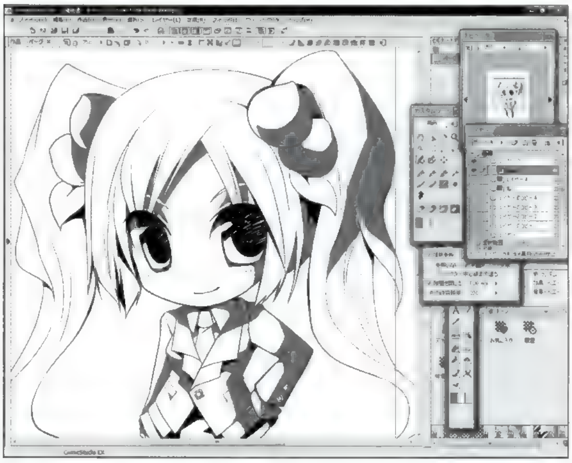


影部分の塗り方

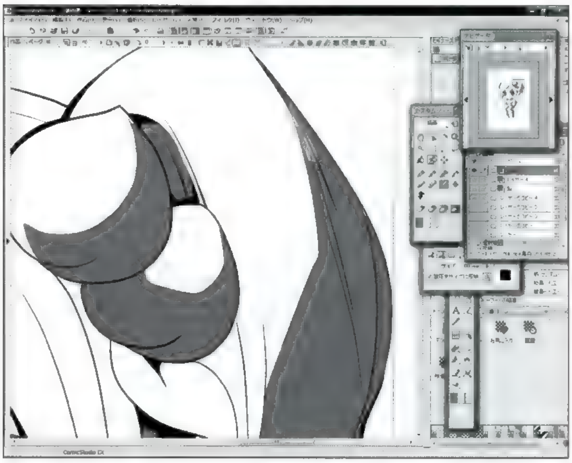
①まず塗りたい部分を「ペン」ツールなどで囲みます。この時大きな隙間があると塗りが外に漏れてしまうので、気をつけましょう。



②「塗りつぶし」ツールで塗りつぶします。オプションの「隙間を閉じる」にチェックを入れておくと、少しくらい間が開いていてもはみ出さないので便利です。



③「隙間を閉じる」オプションを使うとこのように細かい隙間ができることがあるので、「閉領域フィル」ツールを使って塗りつぶします。



色ごとのレイヤー分け

影部分が塗り終わりました。次に影レイヤーを消して、色の違うパーツごとにレイヤーを作成します。パーツ同士が離れていたりする場合は同じレイヤーにしてもかまいません。次のページにパーツごとにレイヤー分けをした状態を紹介しますので、参考にしてください。







レイヤー分け完了の状態

色塗りレイヤーをそれぞれのパーツごとに分けた様子です。隣り合っていなければ選択範囲を使用して自由に色替えができるので、パーツごとにレイヤーを作ると重い場合は離れたパーツを1つにまとめてしまうのも手です。ただし、肌色は色の変え方が多少異なるので肌だけのレイヤーを作ることをお勧めします。





髪の毛、ソックス、ズボン



肌



葉っぱ、ネクタイ、スカート、靴



シャツ



桃の髪飾りとブレザー



影レイヤー

part. 08 カラーイラストを描く

ここからは新しいラフを元に、チビキャラと普通等身のキャラクターの交じったイラストを描く方法を紹介します。

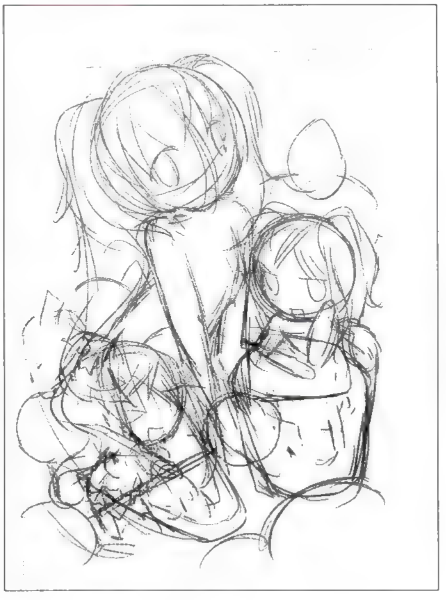
ラフを描く

・ラフその1



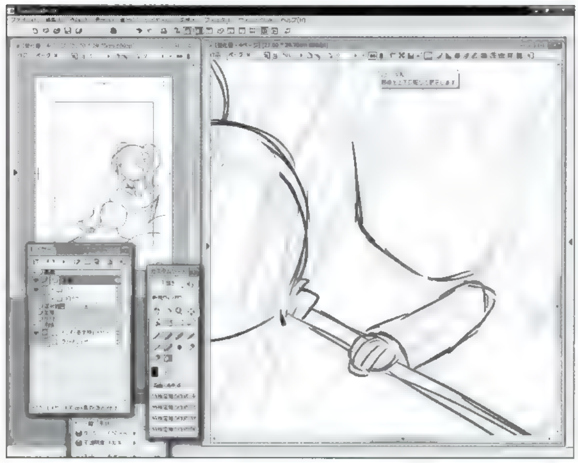
①顔は丸、手は棒でもかまわないので、思いついた構図をとにかく描き込んでいきましょう。描きたいテーマがある場合は、それに関連したキーワード（甘い、さわやか、不安、激しいなどの状態を表す言葉や、チョコレート、鍵、剣、リボンなどの単語）を書き出していったり、そのキーワードについて調べることで、絵の構図や色を思いついたりすることもあります。
特定のキーワードをイメージしやすいモチーフや構図、色などがあったりもしますので、勉強してみると面白いかもしれません。

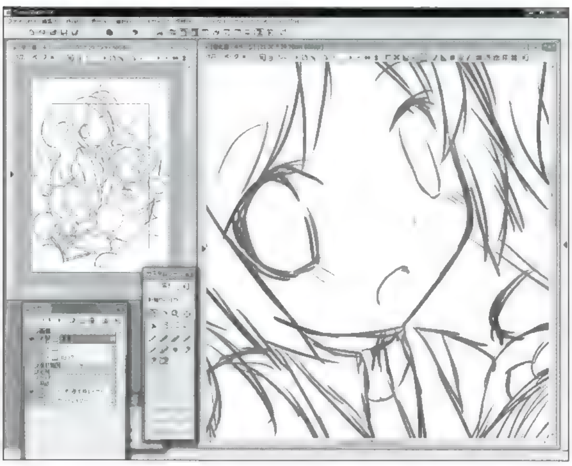
・ラフその2



②チビキャラと普通等身の絵を交ぜたマンガ的な絵にしたいなと思い、さっくり絡ませましたが、少し楽しげな感じとアピールが少ないのでお菓子など加えてみました。可愛いキャラクターとお菓子の組み合わせは最強だと思います。キャラクターを別々のレイヤーに描くと後で修正する時にやりやすいです。
ComicStudioではレイヤーごとに描画色を設定できるので、今描いているレイヤーが分かりやすいようにキャラクターのレイヤーごとに色を変えています。

③ 構図が決まったらラフのブラッシュアップをします。ここで細かいサイズやキャラクターの重なり方を決めます。パーツを追加したり、拡大縮小、回転などを使い各キャラクターのサイズを調節していきます。ラフのレイヤーを20%くらいの薄さにして、下絵のベースになるように描いていきます。まずはさっくりと全体のディテールを保持しながら描きます。右向きの絵が描きにくい時は、反転機能や回転などを使うと描きやすいです。





④ だいたい描けたらラフを消し、下絵のブラッシュアップに入ります。ＰＣ上で絵を描くと全体像がつかみにくいので、メインメニューから「ウインドウ」メニュー→「新規ウインドウ」でもう1つ作業ウインドウを表示し、全体を表示させながら描くようにしています。

⑤ 下絵のベースが完成しました。

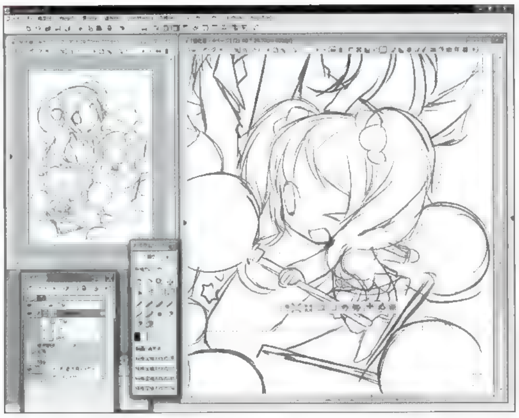


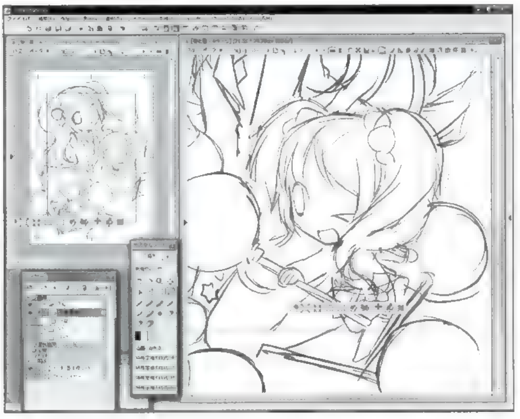
part. 09 カラーイラストを描く —下描き—

Part.08でできた下絵のベースを元に、全体を見て細かい点を描き加えたり、バランスの調整をします。

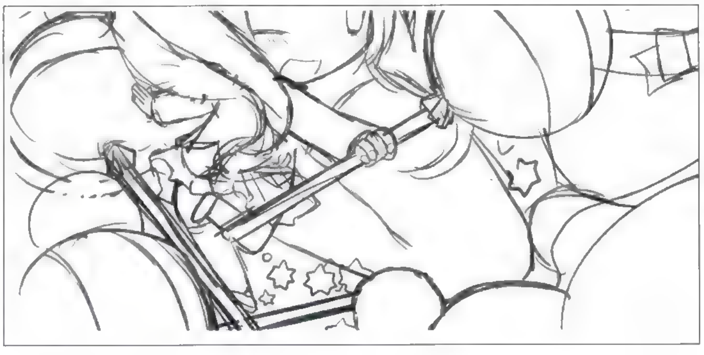
下描き

デジタル上で下描きをする利点は、選択範囲を使って切り貼りしたり、サイズの調整ができるところです。また、ComicStudioにはパース定規をはじめとした定規機能なども搭載しているため、下描き～ペン入れをする時に非常に便利です。





下描きしながらおかしいと思ったところは拡大縮小しながらそのつど直していきます。2頭身キャラの首が少しずれていたので（左上）「投げなわ」ツールで選択して移動しました（右上）。直線部分は「平行線定規」を使って描きます。まっすぐ描いているつもりでもけっこう曲がっているので、結構ここで修正が必要になることが多いです。完成した下絵が39ページのものです。



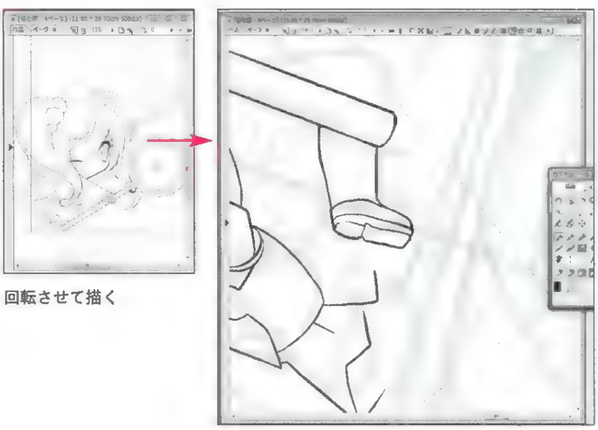


part. 10 カラーイラストを描く ―ペン入れ―

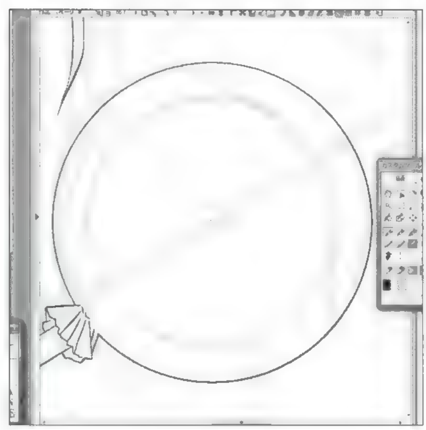
ペンを入れていきます。私の絵はペン画の段階で仕上がりがほぼ決まるので、全作業の中で一番気を使うところです。

ペンを入れて使う機能やポイント

角度の関係で描きにくい部分は、回転ツールを使って、自分の描きやすい角度にして描きます（左下）。飴玉には同心円定規を使用しました（右下）。

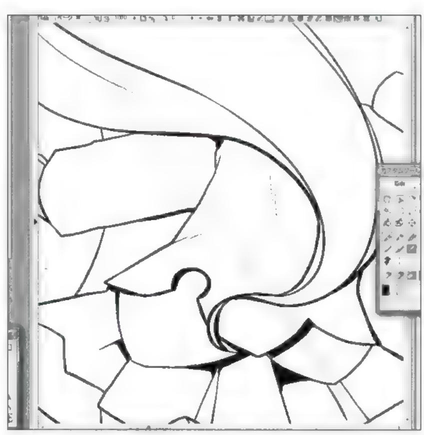


回転させて描く



全体にペンが入ったら、光の加減やバランスを見ながら線に強弱を加えていきます。服の厚みや影になる部分を考えて線を太くしたり細くしたりしていきます。







part. 11 カラーイラストを描く —影付けとパーツ分け—

光の方向を想定して、キャラクターが浮き上がるような影を入れていきます。

影を入れる

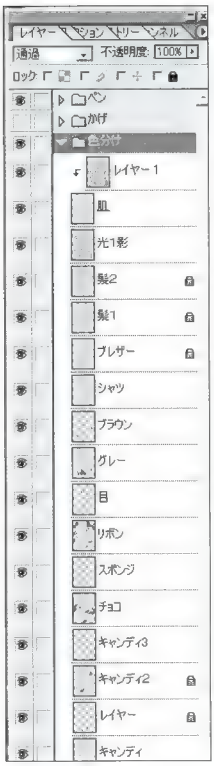
32ページで紹介した「ミニキャラの描き方—影付け着色の準備—」の手法を使って影を付けていきます。基本的に光源は1つですが、この絵の場合3人のキャラクターが別々の方向を向いているので、それぞれの正面に向かう形で影を入れます。





レイヤーのパーツ分け

影を付け終わったら、色塗りするパーツごとにレイヤーを作っていきます。ミニキャラの描き方の部分でも解説しましたが、色の違うパーツでも分けて選択範囲が作れるくらい離れていれば同じレイヤーにしても大丈夫です。複雑な構図になると何のレイヤーか忘れてしまったりするので、レイヤーに名前をつける癖をつけておきましょう。



最終的なパーツ分けはこのようになりました。
・肌＋レイヤー1（肌の影）…肌の部分です。影の色の設定の仕方が違うのでこれだけ一番上のレイヤーで影も別レイヤーにしています（162ページ参照）。
・光1影…影のレイヤーです。乗算にします。
・髪1…5頭身キャラの髪部分。
・髪2…2頭身、4頭身キャラの髪部分。
・キャンディ…重なっているところで色が違う部分があるので分けました。
ここまでの記事出紹介したイラストは、162ページの着色テクニックで具体的にカラーへの色彩設計を含めた着色方法を紹介していきます。

Column
—表紙のラフと色彩設計—

本誌の表紙を描くにあたり、「読者に注目されそうな女性キャラクター」「キャラクターは3頭身」「キャラクターは縦位置のカラー絵、切り抜き使用前提で背景はなし」という方向性がありました。下図がそのラフと完成図です。赤系の衣装と緑の髪型の色彩設計によって背景なしのイメージでも非常に引きの強いイメージができたと思います。





Chapter.02

萌えキャラをより可愛く描くポイント

くろば Kuroba

私の章では、デフォルメされた萌え系美少女イラストレーションを描くための基本デッサンから細かなテクニックまでを解説していきます。デフォルメとは、「現実をベースにキャラクターの造形を変換していく」ことをいいます。鏡で自分の顔を見ながら美少女を描くというのもテクニックの1つでしょう。

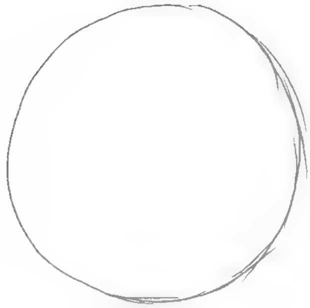
part. 01 顔の描き方の流れ

美少女キャラを語る上で最も重要な点は何かと言われれば、やはり顔、それも特に目にある、ということは読者の方も十分ご理解いただいていると思います。顔の1/4から半分はあろうかという大きな瞳、丸い顔、とがったあご。こういった要素は、美少女を描く上での基本事項といってよいでしょう。まず基本となるアタリからラフ絵を仕上げる手順を紹介します。

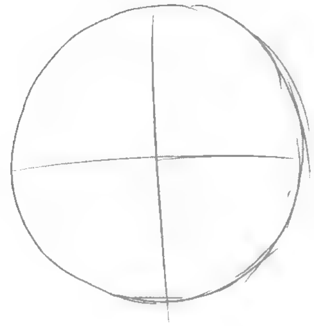
正面の顔の描き方

ここで紹介するのは、キャラクターの正面のおおまかな描き方です。アタリや十字の描き方などを参考にしてください。

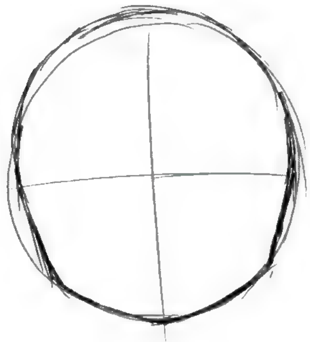
①丸を描くいわゆる「アタリ円」から始めます。イメージは真円よりほんの少しだけ縦に伸ばしたタマゴ型です。美少女イラストの場合は、横：縦＝1：1〜1：1.2ぐらいで描きます。なにぶんアタリなので、多少いびつな形でかまいません。



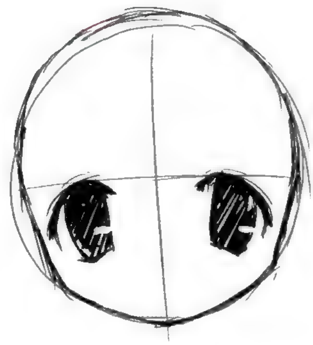
②顔の向きに合わせて十字を描きます。この十字によって目線の向きが決定します。ここでは正面向きの顔を描きますので、十字の線は中央に描きます。



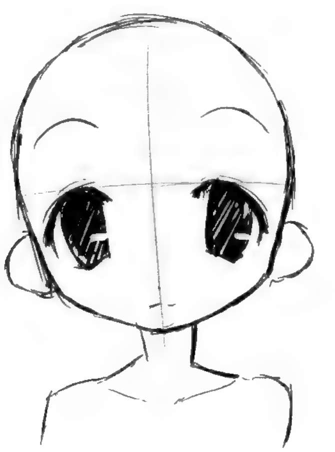
③十字によって目線の向きが見えてきたところで、顔の輪郭のアタリから形を整えます。十字の横線が上まぶたの位置になるように、アタリを描きます。



④十字を参考にバランスを合わせて目を描きます。



⑤鼻、口、耳、首などを描きます。パーツを描く時、目から描くか、輪郭から描くか、または鼻から描くか…などは、人によりさまざまです。自分に合った方法を見つけましょう。



⑥丸坊主の美少女なんて存在しないので、練習の時でもざっくりとでいいので髪の毛を描きましょう。



描き始めの頃は、こういった雑な線で生まれた女の子にも「佐藤さん」など名前をつけ、何度も繰り返して練習するとよいでしょう。角度やパーツごとのバランスなどは、以降のページで細かく解説していきます。

part. 02 顔の輪郭とバランス

ここでは輪郭やパーツの基本的な配置、バランスについて解説します。目などの細かいパーツの表情についての解説や、キャラクターの個性を演出する描き方についてはまた後で解説していきます。

デフォルメキャラの顔のバランス

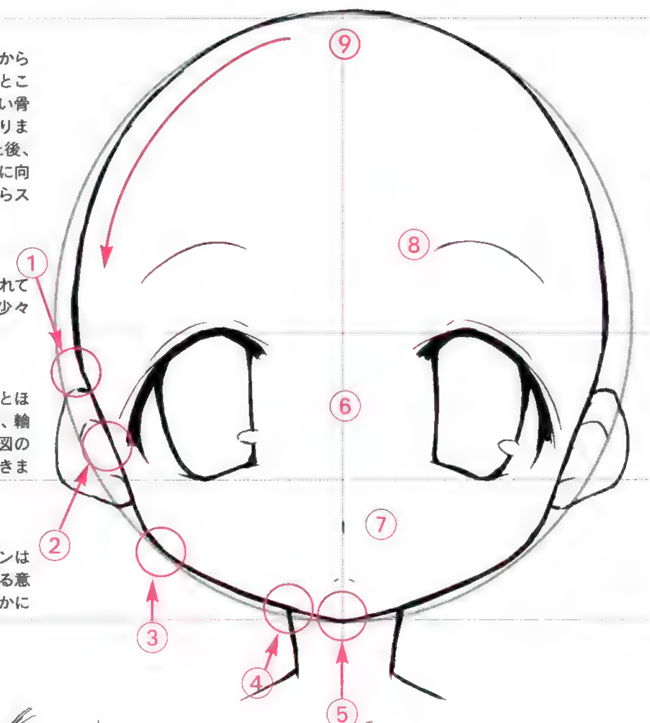
ここでは私なりの顔のバランスのを紹介していきます。バランスなどが分かりやすいように線を整えましたが、先にも紹介したようにアタリの円や十字線はいびつになってもかまいません。とにかく何度も描いて自分なりのバランスを習得しましょう。

①
自分の目の外の上あたりからまゆ毛の末端のあたりのところに触れてみると、頭がい骨で角張っているのが分かります。私は丸十字を描いた後、輪郭のこの部分からあごに向かって線を引くところからスタートします

②
自分の目のすぐ横側に触れてみてください。こちらは少々くぼんでいます

③
真正面の場合、アタリ円とほっぺの先が重なるように、輪郭を描く時は円から左下図のように削るイメージで描きます

④
ほおからあごに至るラインはほんの少しあごを尖らせる意味で、このあたりがわずかに内側に曲がります

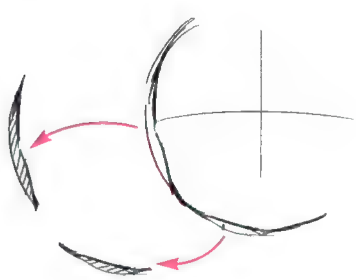


⑨
丸坊主のデッサンは文字通り半円形を意識して描きます。アタリの円と重なる部分もあります

⑧
まゆ毛は基本的に細く描きます。わざと太くして個性的なキャラクターにすることもあります

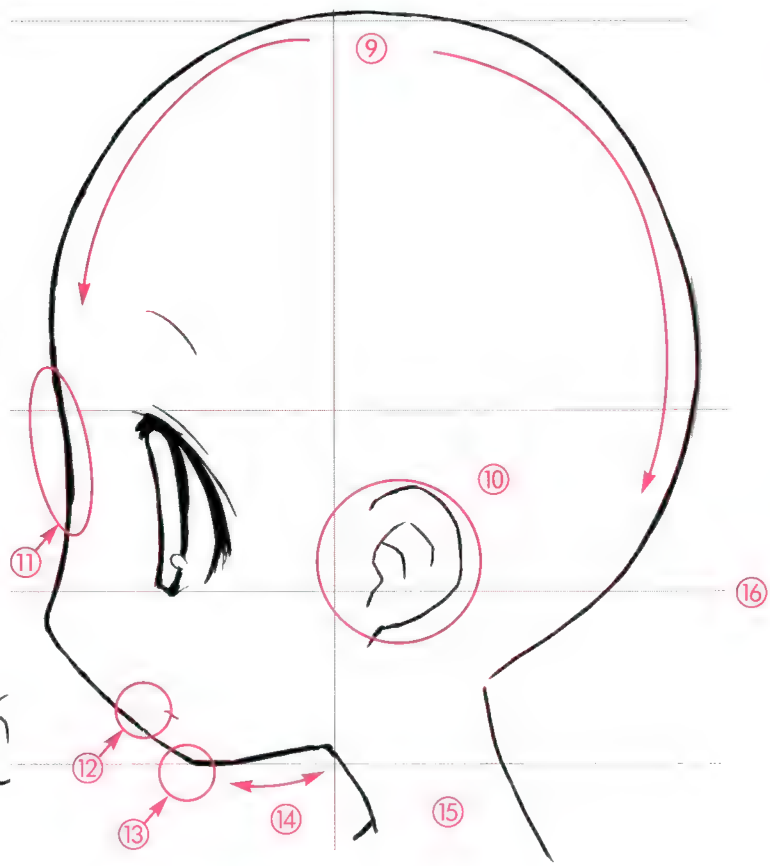
⑦
鼻はほとんど点で描きます。絵柄によっては正面の場合、描かないこともあります

⑥
目の位置は真ん中から下に、目が大きいので横は現実よりも外側まで広がります。目と目の間隔は、間に目がもう1個入るぐらいです。間隔を広めに取るか、狭めに取るかでキャラクターのイメージも変わってきますので、いろいろ描いて試してみましょう



⑤
あごはこれぐらいの鈍角で描くことが多いのですが、もっと尖らせる、あるいは丸めるなど、絵柄によって差をつけます

真正面は、十字の縦線を軸にして左右対称に描く…というのは理屈ですが、なかなかうまくバランスがとれず、悩んでいる方も多いようです。そんな時は紙を裏返して、後ろから透かして見ると、どこがズレているのか見つけることができるようになります。裏返しての確認が難しい場合は、鏡を横に置いて描くという方法もあります。このように左右反転した像を確認するのは、真正面以外でもズレやデッサンの狂いを発見するのに効果的です。ところで、現実の人間の顔というものは左右非対称にできており、顔は左右の対称率が高いほど美人と呼ばれる顔に近付くそうです。絵で描く場合は「美少女」なんていうぐらいですから、しっかり左右対称を意識して描きましょう。





⑩
耳は目の横軸より少し下の位置にあります。横顔の場合は頭頂から下ろした縦線よりすぐ後ろにあります

⑪
鼻からおでこまでのラインは少しくぼみます。自分のまゆから鼻筋を触って凹凸を確かめましょう

⑫
キスシーンなど唇を強調して描きたい時は意識して膨らませ、口をもう少し前にもっていきます

⑬
目から垂直の縦に線を下ろしたところにあごの頂点があると安定します

⑭
あごからのどの部分はあまり距離を長くしないように注意します。デフォルメキャラの場合、横から見た時の首は比較的前方にもっていきます

⑮
首は根元の部分が細くなります。表情だけ練習すると首の位置で迷うこともありますので、ラフなイラストを描く時も首の根元ぐらいまでは描くようにしましょう

⑯
顔のバランスを習得できていない人は、丸十字を描く際に目の下の横ラインも引くとよいでしょう

part. 03

斜め左／後ろ向きを描く

基本の基本を踏まえた上で、キャラクターの顔を描きやすい斜めの向きから練習していきます。

左向きのキャラクターを描く

キャラクターを描く場合、利き腕により「得意」「不得意」があると言われています。ちなみに、「右利きの方は左向き」、「左利きの方は右向き」が描きやすいと言われています。私もその通りで、右向きのキャラクターを直接描くことはせず、左向きを左右反転して描いています。



わずかに斜め左向きのキャラクターを描く

完全な線対称が求められるわけではないので、実は真正面よりも圧倒的に描きやすいです。それもそのはず、私は真正面なんて滅多に描かず、たいがいは左右わずかに横軸をずらして描くようにしています。リアルなデッサンだとこれぐらい顔を傾けただけでも右奥側の耳は見えなくなりますが、デフォルメキャラの場合は右奥側の耳も描いた方が可愛らしくなります。

斜め左向きのキャラクターを描く

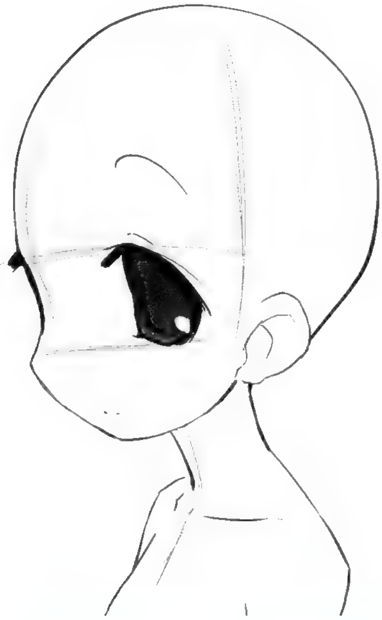
リアルなデッサンの場合はあごの骨（矢印）が目立つ角度ですが、デフォルメキャラですとほとんど意識しません。横に傾くことにより、目の横幅も変化します（赤線）。このパースにも十分に注意し、練習するようにしてください。目の縦の幅（黒点線）は傾いても平行のままです。



より斜め左向きのキャラクターを描く

右奥側の目の横幅はさらに細くなります。まつ毛は顔から前に出ているものなので、輪郭から少しはみだします。左右の目の縦幅などのバランスに気をつけます。



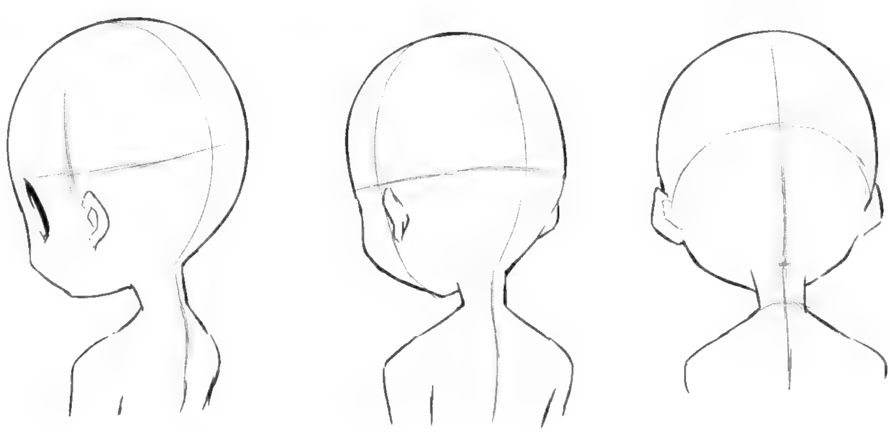


横顔から一歩手前の角度のキャラクターを描く

斜めの顔というより横顔ベースの方が描きやすいです。右奥側の目は鼻筋によって隠れるので、まつ毛だけで表現します。横顔からちょっと振り向いた後の返答など演出に使える角度です。

後ろ姿のキャラクターを描く

髪の毛で隠れることも多いので真面目に描く機会はなかなかないかもしれませんが、後ろから見た耳の形と首からのつながりくらいは把握しておくようにしましょう。



part. 04 斜め左から見た顔の描き方

どうにもうまく顔が描けない、という方に、簡単な左向きの顔の描き方を紹介します。参考程度にご覧ください。

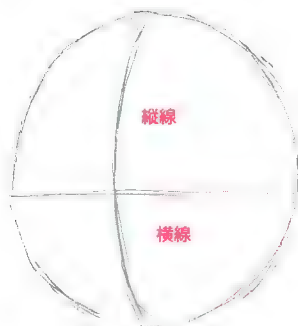
アタリ円から完成まで

アタリ円を描くところから斜め左向きの顔の描き方を紹介します。

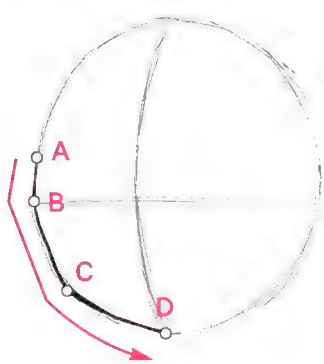
①アタリ円を描きます。少し縦に長く円を描きます。



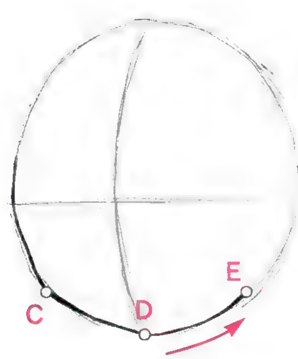
②顔の向きを決める十字を描きます。図のように、横線はそのまま水平な円の直径、縦線は緩やかなCの形になるように少し左に曲げて描きます。



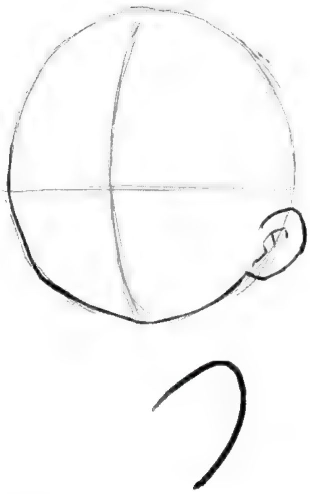
③右目側の輪郭を描きます。B点より少し上のあたりから点を緩やかに結ぶように線を引きます。Bは十字の横線と円の交点、Dは十字の縦線と円の交点、A、Cも円上の点です。



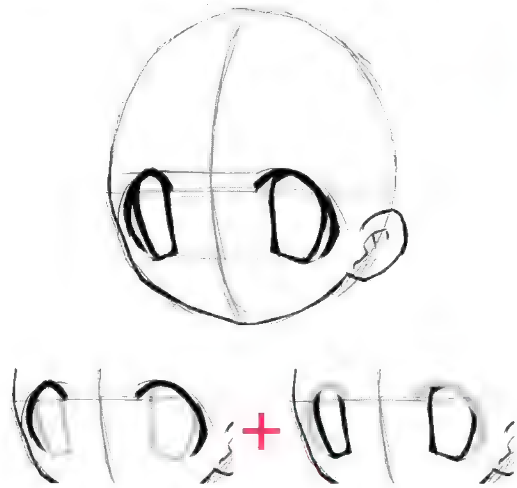
④DからEを緩やかに結びます。C、D、Eがだいたい二等辺三角形になる感じになるように描きます。



⑤Eから耳を描きます。面倒な人は「つ」の字のようなアウトラインだけでもかまいません。



⑥目のアウトラインを決める上まぶたですが、向かって右側は「へ」の字、左側は「つ」を反転させるイメージで描くと、バランスがとりやすいです。そして、それぞれの下にUの字を置けば目になります。



⑦鼻、口を描きます。口は縦線が中心になるように、鼻は縦線から少し左にずらした位置になります。



⑧この段階で首を描いておいた方がバランスがとりやすいです。首は縦線より右側に描かないと太く見えてしまいます。



⑨最後に髪の毛を描いてひとまず完成となります。



part. 05 「フカン」や「アオリ」を描く

斜め向きばかりでは物語も単調なものになってしまいます。さまざまな顔の角度についても練習すると、生き生きとしたキャラクターを描くことができるでしょう。

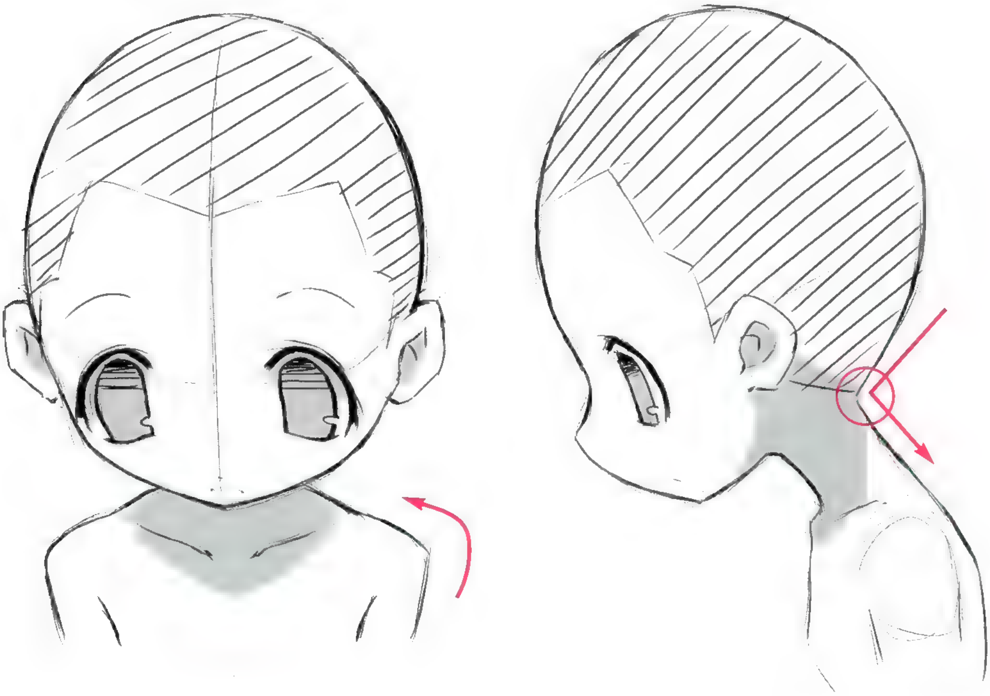
フカンで見た視線でキャラクターを描く

十字線の横ラインを下に動かします。それに伴い、顔のパーツも全体的に下方に動き、画面に映る頭皮の面積が多くなります。うつむいた顔というのは女の子の可愛さや感情表現の上で重要になるので、上手に描けるように練習しましょう。



フカン／下を向いたキャラクターの描き方

うつむくと首の線が見えなくなります。実際に描く際は、鎖骨の位置で身体とのバランスを合わせるとよいでしょう。



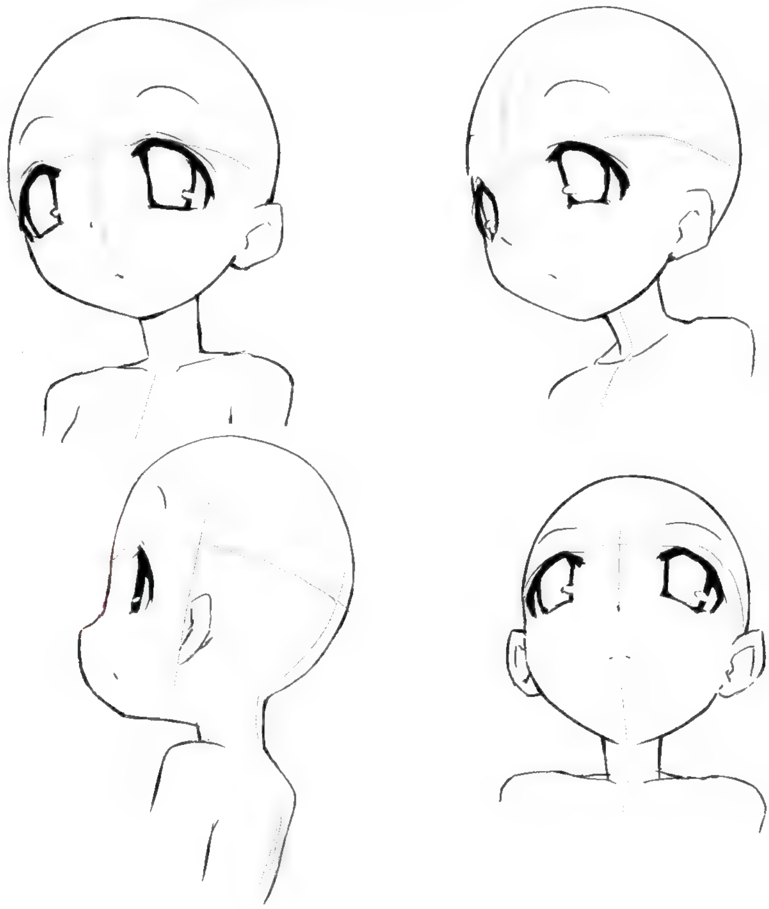
デフォルメとリアルの違い

もう少しリアルなキャラクターの場合、顔の縦の中心線→後ろ頭から背骨へとつながるラインがもっと緩やかになります。デフォルメキャラの場合だと首を細くしているので、この部分をとがらせて描きます。

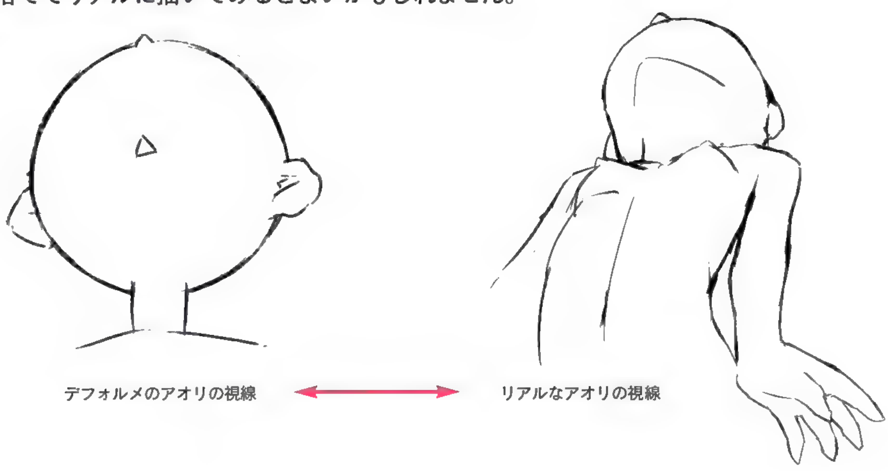


アオリで見た視線でキャラクターを描く

十字線の横ラインを上に動かします。フカンと違って上に動かす量を大きく取る（大きく上を向く）ことはほとんどないですが、その際は絵柄を維持したまま描くことは至難の業です。横顔を傾けることでごまかすことでも表現としては十分許されるでしょう。



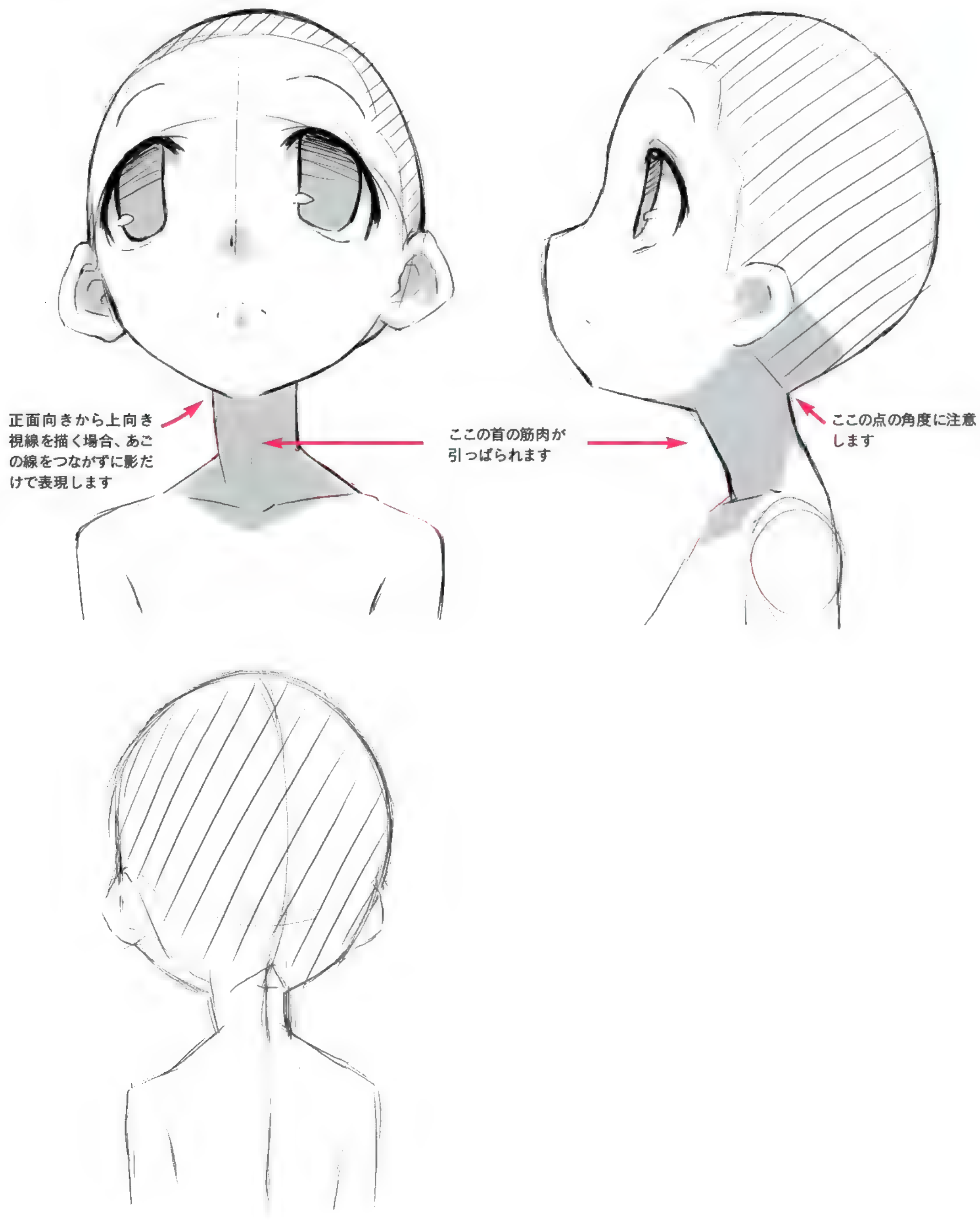
デフォルメを捨ててリアルに描いてみるとよいかもしれません。



デフォルメのアオリの視線 ⟷ リアルなアオリの視線

アオリ／上を向いたキャラクターの描き方

顔の横線が上に上がるのに合わせ、パーツも上に動きます。髪の毛の生え際（斜線部）のラインにも注意してください。また、人間は最大限に見上げても90度垂直に天を見上げることはできないことにも注意しましょう。



part. 06

横顔を描く

横顔は鼻の高さやあごの角度など、他の角度とは少し異なる要素が多いために、斜めからの顔が描けても横顔が描けないという悩みをよく聞きます。ここでは横顔は描き方のポイントを紹介します。

各パーツのアレンジでバリエーションを作る

横顔にはさまざまなバリエーションがあり、「鼻をどれだけとがらせるか」「あごの先端をどれだけ突き出すか、引っ込めるか」「目、口などのパーツをどう配置するか？　唇は描くか、描かないか」などにより、デフォルメキャラを描く上での1つの課題になると思います。ぜひ、いろいろな種類を描いて研究してみてください。









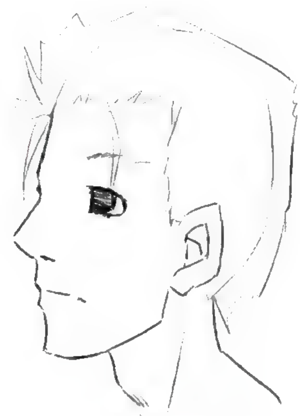




男性と女性の横顔の違い

男性の横顔は基本は鼻、あごをしっかり強調し、硬めの線で描きます。のど仏もしっかり出っ張らせます。







横顔がうまく描けない場合のヒント

横顔を描く際の悪い例を紹介します。
①「目が平面的」。横から見た目の形になっていない。
②「顔の形が単調すぎる」。鼻をどうとがらせて形を作るかが横顔のデッサンの鍵となります。デフォルメするにしても、凹凸やカーブをしっかり意識して、左図のような二等辺三角形みたいにならないようにしてください。
③「あごの骨をとがらせて強調する」。男性的な顔になってしまい、首も太すぎます。

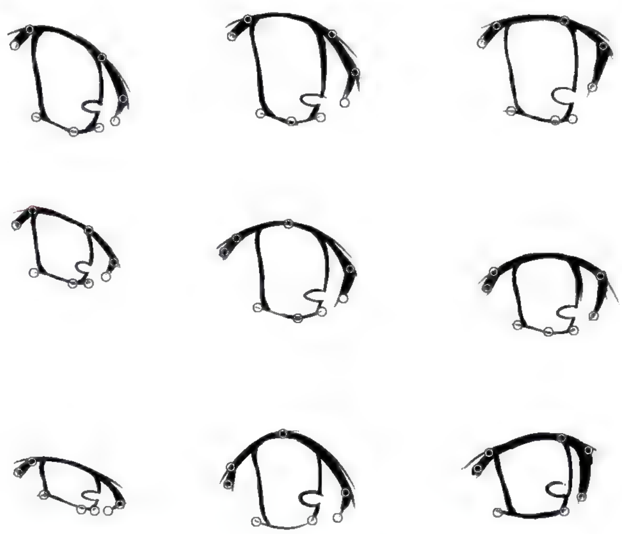
part.
07

目の輪郭を描く

目は美少女を構成する重要な要素です。試行錯誤して自分流の描き方を習得しましょう。

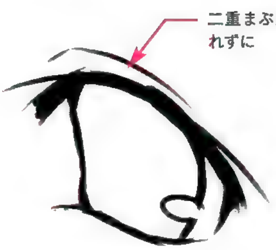
目のバリエーション

目の輪郭は上まぶたと下まぶたによって構成され、まぶたはいくつかの点の集まりと考えます。下図は、真正面から見た時の左目のバリエーションです。目尻を下げればタレ目で上げれば釣り目になります。目の縦の大きさをどれくらい取るかは描き手それぞれですが、一般的に年齢の高いキャラクターは目の大きさを小さく取ります（最低でも、タレ目、ふつう目、釣り目ぐらいの描き分けはできるようにすると、キャラクターのバリエーションという点でお勧めです）。



「笑っている目」と「笑っていない目」

目には「笑っている目」と「笑っていない目」というのがあり、下まぶたを「〜」の形にカーブさせると笑った目に、単純な円弧にすると笑っていない目になります。キャラクターにもよりますが、基本表情のいかんに関わらず笑った目を描く方がかわいいと思います。その際は、特に上向きのカーブを意識して描くとよいです。



斜め顔は目を顔に貼り付けるイメージ

斜めの角度の顔は先のページで紹介した通り、目を球面に貼り付け、変形させるイメージで描きます。

●正面の顔の目



正面の顔の目



●斜め顔の目



斜め顔の目



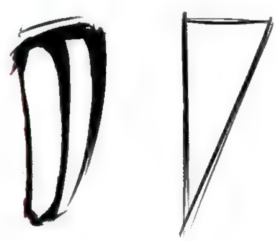
●横顔の目

目の形は三角形を
イメージします





●横顔の釣り目





part. 08 瞳の種類

実際の人の瞳は万人共通という説がありますが、ご存知のようにデフォルメキャラですとさまざまに描き分けが存在します。一般には瞳の大きいキャラクターが可愛く見えますが、その中でも白目の割合が多いものを「三白眼」と呼んでいます。

瞳のバリエーション

瞳の縦幅を目いっぱいに描くか、少し縮めるかによってキャラクターの表情が変わります。縦を少し短くして白目を出すと、目を見開いた感じが出て別の可愛らしさが生まれます。表情に合わせて使い分けるのがよいかもしれません。

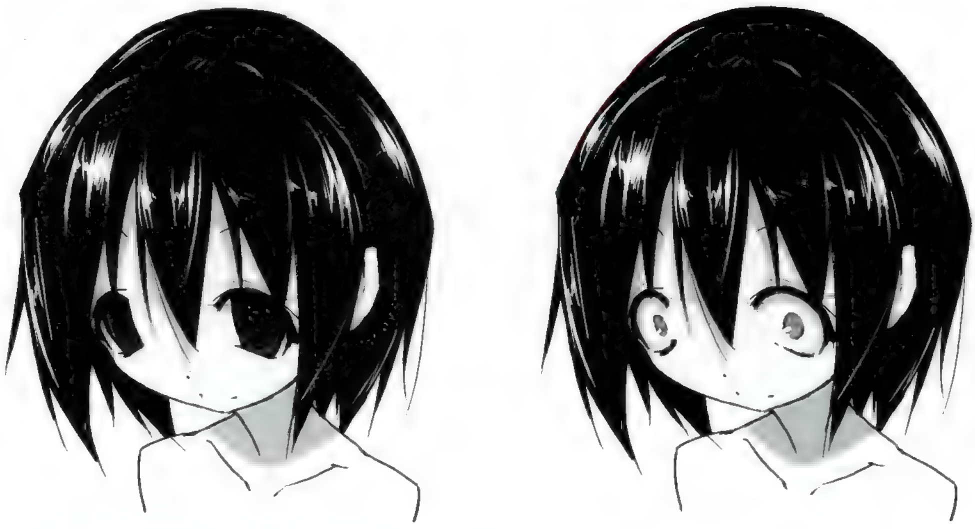






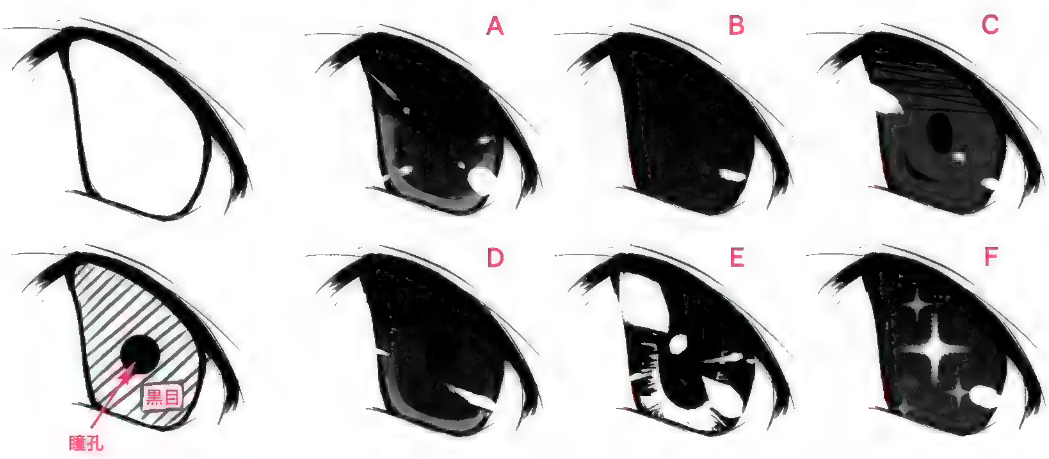
瞳で作る特徴的な表情

瞳によってはこんな表情も可能です。



ハイライト（光点）の入れ方、目の描き込み

瞳孔は、シーンの明るさに応じてサイズが変化します。しかし、絵で描く場合、「瞳の8〜9割ぐらいまで大きく描くもの（A）」、「描かないもの（B）」、「小さく描くもの（C）」、「大小2段階描くもの（D）」など、タイプはさまざまです。一時期は（E）のように「ハイライトの面積が大きい方がかわいい」という図式が成り立っていた時代もあったようですが、最近は一概にそうというわけでもないようです。活発なキャラクター、ヒロイン的な立場のキャラクターは（A）のようにハイライトをたくさん取り、クールなキャラクターなどは小さくシンプルに済ませる、というのが一般的だと思います。キャラクターにもよりますが、心情表現（後述）で描き方をコミカルに変えることも多いです（F）。

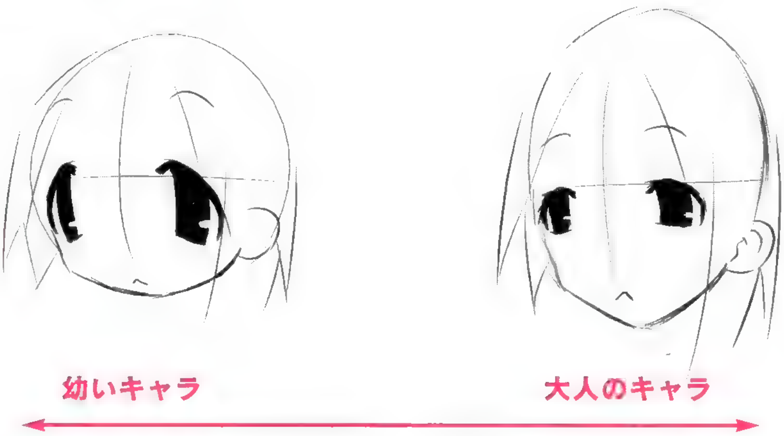


part. 09 目の形で表情を描く

キャラクターの描き分けという観点から見ると、最も重要なポイントは「目の形」と「髪の毛」の2つであり、「髪の毛の形、色とたれ目か釣り目かでしかキャラクターを判断できない」などという絵にはしたくありません。「目の大きさ」「目の描き込み」「輪郭」「表情＝性格、どれだけ顔に表情が現れやすいか」などの細かい要素で、キャラクターの絵に味を加えていきましょう。

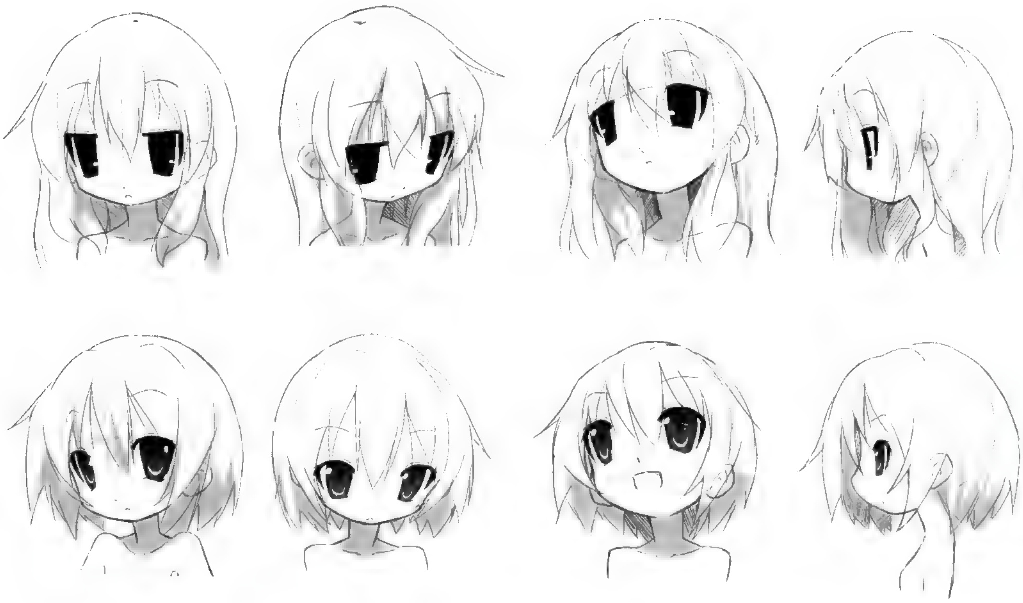
目でキャラクターの年齢を描く

目を縦に大きく、輪郭を丸っこくすれば幼さ、目を縦に小さく、輪郭を縦に長く取れば大人っぽさが表現できます。しかし、年上のキャラクターでも顔を幼いままで可愛らしさを出す（設定だけ年上パターン）場合も最近は多いです。

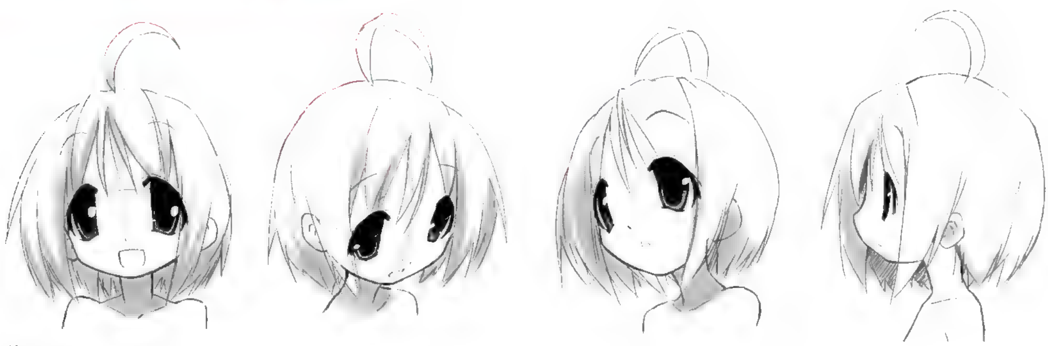


目と顔で表現する

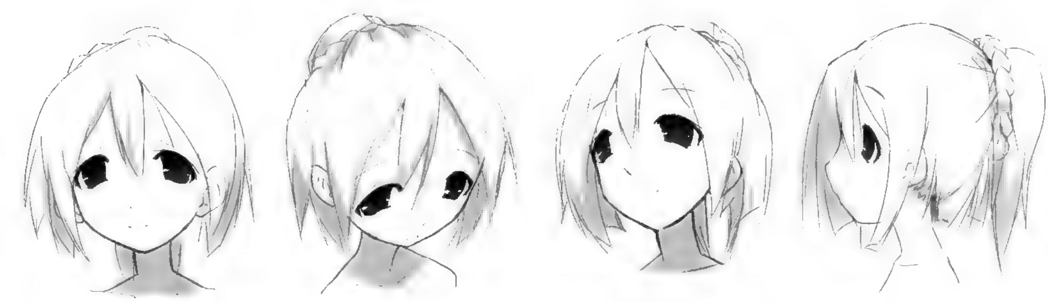
ここでは目と顔の輪郭に注目してください。説明しなくても、キャラクターの年齢や性格が何となく想像できませんか？（もっとも、性格の方は表情や服装、ポーズなどでも変わってくるので、なんともいえませんが）。いろいろ顔を描いてみましたが、デフォルメ顔に慣れる上で一番良い方法は、模写またはトレースだと思います。好きなイラストレーターの絵を真似ることで、その人のデフォルメの癖などが分かってくるようになります。そうして自分なりのデフォルメのスタイルを作っていくわけです。



●年齢を描き分けてみました



幼いキャラ



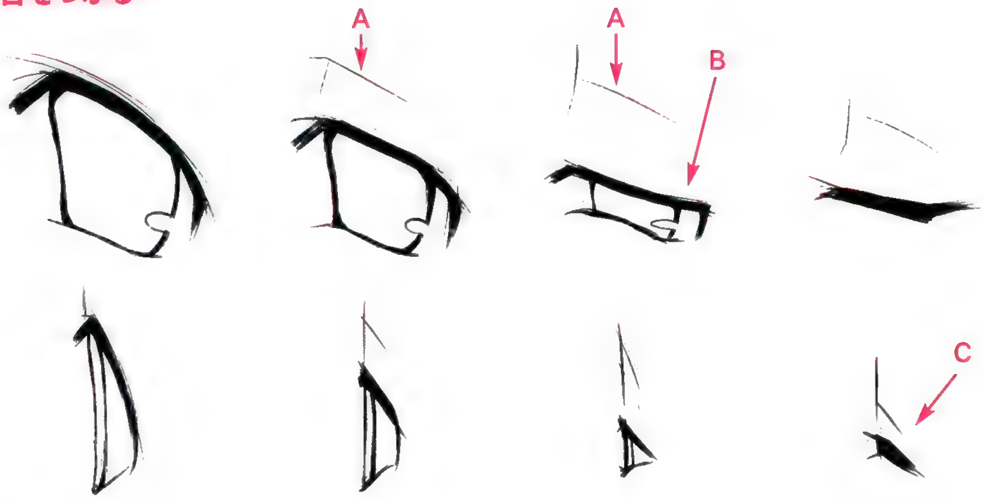
大人のキャラ

part. 10 目の開閉を描く

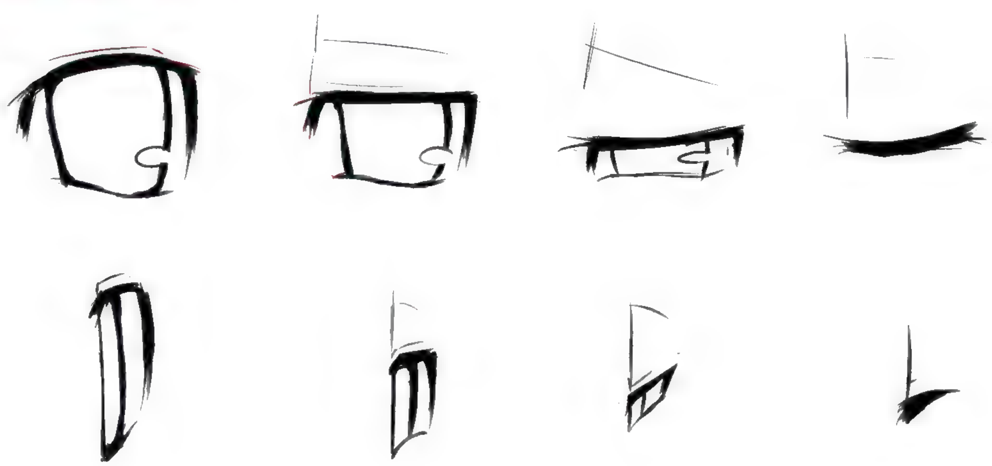
キャラクターのちょっとしたしぐさで重要な目の開閉の描き方について紹介します。

「つぶりかけ」の目だとこのAのラインが非常に重要です。この線は眼球の膨らみを表現していますが、現実にはほとんど見えない線です。上まぶたの曲がり方に特に注意してください。Bのラインが上向きのカーブから直線を経て下向きのカーブになります。目をつぶった時、動くのはほとんど上まぶたです。Cのラインの下まぶたは少ししか動きません。鏡に向かってウインクして確認してみましょう

●目をつぶる



●釣り目の場合



いろいろなつぶった目を描く

「笑っている時は下まぶたが上向きのカーブを描く」と前ページで解説しましたが、正確には「目に力が入っている時」です。つぶった目を描く際も、笑顔などの目に力が入る表情の時は上向きのカーブで、寝顔など力の入らない時は下向きのカーブで描くようにしましょう。





後述の表情の例も参考にしてください

ウインクを描く

実際に目に力を入れずに片目だけつぶるなどという芸当は至難の業ですが、左下の絵のようなつぶった目に力を入れないウインクもありです。また、片目だけつぶる場合はつぶった方のまゆ毛の位置が下がる点にも注意します。



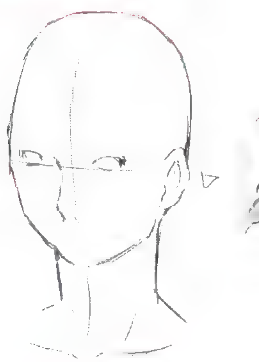
part. 11 耳を描く

耳はそれほど目立つパーツではないように思うかもしれませんが、一度はリアルな耳の形状や生えている位置も確認しておきましょう。

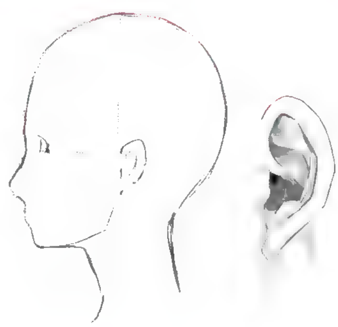
リアルな耳を確認する

デフォルメするしないにかかわらず、耳の描き方を身に付けましょう。服を描く段階でも紹介しますが、「パーツがどちらの方向を向いているか」を常に考えて描くことが重要です。

●斜め横顔の耳



●横顔の耳

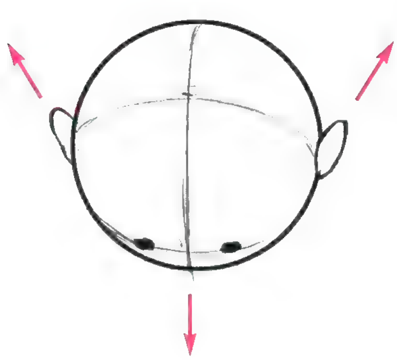


●斜め後顔の耳



耳の描き方の基本

実際の耳の形は非常に複雑です。





耳の外周のアタリを取ります。丸い7の字を意識した形です



厚みをつけます。後ろからの角度の場合は特に注意します



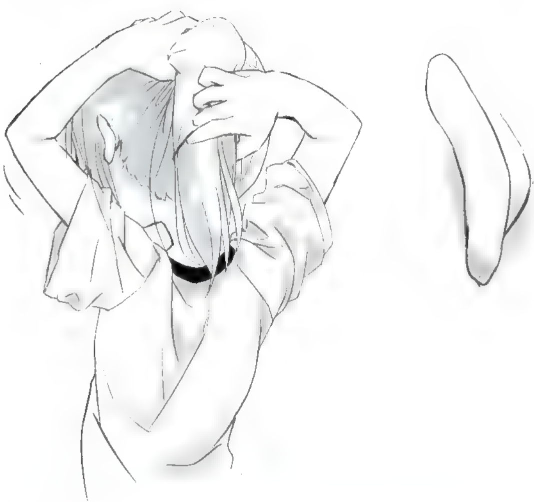
耳の中、耳の裏側の付け根を描きます

デフォルメキャラは線を減らして描く

耳はリアルに描こうとすると線がごちゃごちゃして大変です。デフォルメキャラの場合は線を減らして簡略化します。







デフォルメされた耳

デフォルメキャラの場合は、顔が正面でも耳が横に向くような描き方もアリです（耳が大きく映って可愛く見えるためです）。



丸っこく、可愛らしく…というのは、耳に限ったことではありません

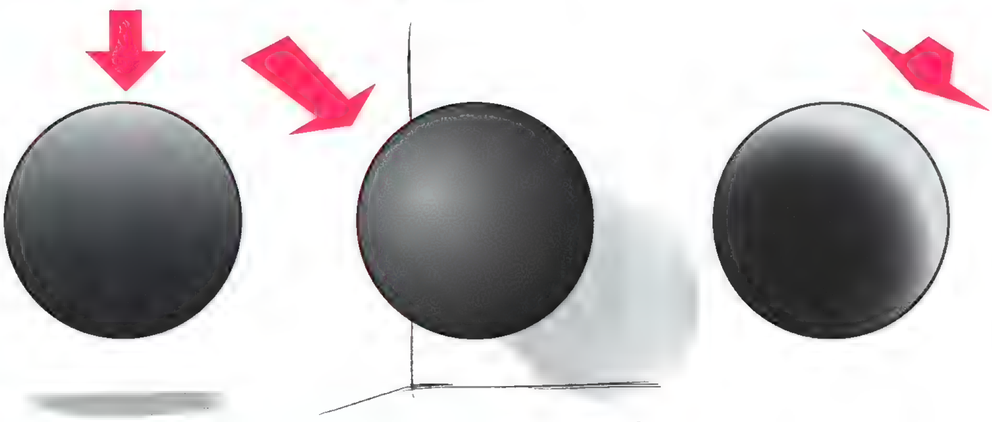
part.
12

影で顔を立体的に描く

アニメ塗りやトーンを貼る段階では、美少女の顔にどのようにカゲを入れるかは、ある種の公式のようなものが存在すると言えます。それ以外にも、カゲを入れるための理屈の方も、頭に入れるようにしてください。カゲをどこに入れればいいのかは一見すると難しいようにも思えます。これはカゲに限ったことではありませんが、絵描きたるもの観察を怠らないことが大事です。休憩中などにでも、コーヒーカップを見つめて照り返しを確認する。そんなふうに「観察する」癖をつけていきましょう。

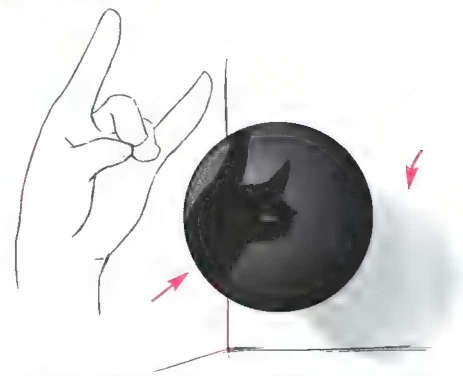
光源の位置

カゲを付ける際、特に色を塗る時には、「光源がどこにあるか」は非常に重要です。例えば、球に光を当てる場合を考えてください。かなり大げさなグラデーションになっていますが、こんな感じでカゲが付くのはイメージできると思います。これは、「光源の矢印に真っすぐ向いている面ほど明るくなる」ということです。これは影付けの基本中の基本です。



影の種類

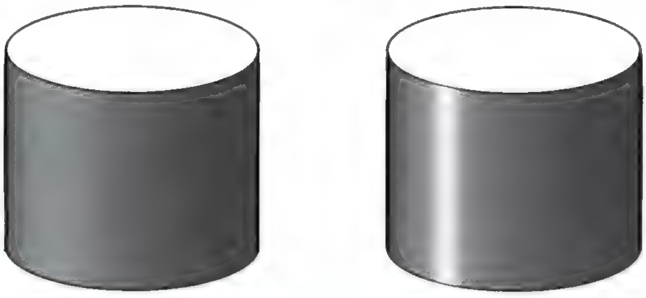
さて、上の球の例では、球という立体が自身に作るカゲのみに注目してきました。これを「陰（シェード）」といいます。これとは別に、別の物体が別の物体に及ぼすカゲがあります。こちらを「影（シャドー）」といいます。影はこの2つを合わせて「陰影」と呼ぶこともあります。



「影絵」という場合もあります。もしこの球を月だと仮定すれば、ウサギが陰（シェード）でキツネが影（シャドー）ということです。なお、トーンワーク的には影も陰も同じ色でひとまとめにしても構いません

塗りと質感

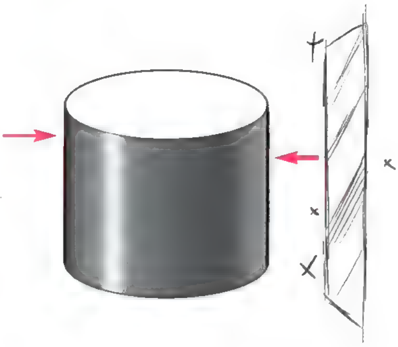
明るくなる部分を「ハイライト」として強調すると、金属的な質感が生まれます。このように、カゲおよびハイライトの入れ方で表現される質感も変わってきます。



白のハイライトを縦に1本入れただけですが、左はゴム、右は鉄のように見えるようになりました。厚みやテクスチャなども入れるとさらに質感表現の効果が強まります

照り返しの光

光源の逆側からの光の反射があると、光源の逆側が少しだけ明るくなります。これを「照り返し」と言います。鏡や板など光をよく反射する壁があると顕著に表れるのですが、私は髪や肌などは状況にかかわらず照り返しを表現するようにしています。後述の図も参考にしてください。



顔の影

さて、顔へのカゲの付け方ですが、デフォルメ顔の場合顔の形状はほとんど球体なので、先程の球のイメージが少し複雑になるだけです。



基本はキャラクターの正面上方から（順光）。私の場合は顔にのせるカゲは省略することも多いです



上・左後方



上左前方



上右前方



上右側面



上右側面



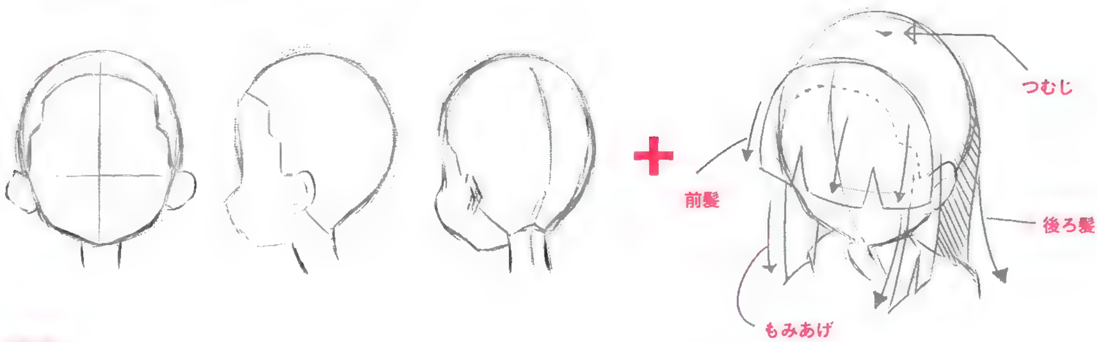
下方・正面前方（下）

part. 13 髪型のバリエーション

ここでは美少女ものでよく使われる髪の毛のバリエーションや構造を紹介します。

髪型の構造

最初に生え際の位置を確認します。おでこは広く取った方が髪の毛のボリューム、バリエーションが豊かになります。これは現実の頭皮でも同じことがいえます。そこに「前髪」「もみあげ」「後ろ髪」、この3つのボリュームや質感、形を変化させつつ、時にアホ毛を生やしたり結ったりなどして、キャラクターの髪型を作っていきます。



●髪質

普通



ぱっつん



癖毛



ウェーブ



巻き髪



ちぢれ毛



●形状のバリエーション

分割



左右に流す



ジャンプ



散らす



アホ毛



髪留め



●結う

「テールアップ」「ツーサイドアップ」は後ろの髪の一部だけを結って残りを下に垂らす結い方です。

ポニーテール



テールアップ



三つ編み



ツインテール



ツーサイドアップ



バンド



サイドポニー



お団子



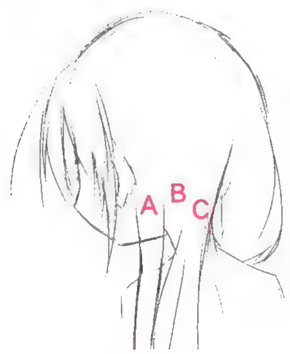
part. 14 三つ編み／ツインテールの描き方

複雑な髪型も適当にごまかして描くのではなく、きちんと構造を確かめておくことがさまざまな角度からキャラクターを描けるようになる第一歩です。

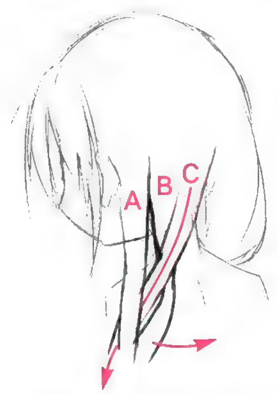
三つ編みの描き方

三つ編みは単独で使うと少々古くさいという印象を受けるかもしれませんが、もみあげ代わりに使ったり、ロングヘアの一割ぐらいだけ小さく結ったりと、髪型に個性を与える上で意外と便利です。

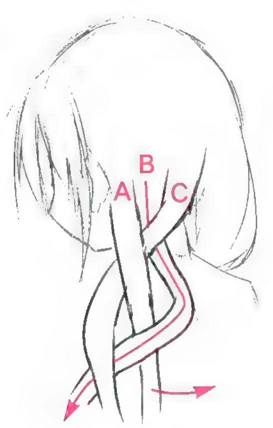
①髪を3つの束に分ける。左から順にA、B、Cとし、A、Bを左手で持ち、Cを右手で持ちます。



②Cの束を上からAとBの間に通し、左手でC、Aを持ち、Bは右手に持ち変えます。



③Bの束を上からAとCの間に通します。左手でB、Cを持ち、Aは右手に持ち変え、繰り返します。



④リボンなどで縛って完成です。男性の方はネクタイかベルトで試してみるとわかりやすいです。



ツインテール／ツーアップのくくり方

同じツインテールでもさまざまな違いがあります。この髪型には特別なこだわりを持っている方も多いので、くくる位置、ツインで分ける分量、分けた髪の毛の流れる方向、自由にデザインしていきましょう。また、こういう髪型の場合、リボンなどもデザイン上重要な特徴として捉えられますので、しっかり気を配ってください。

・くくる位置



(左図) おそらくツインテールと呼ばれる髪型で最もオーソドックスなもの。おかげで「どこかで見たようなキャラクターだな」というのが第一印象だと思います。正面向きの際、後ろの髪をチラ見せするのがポイントです



(右図) あえてリボンなしで「何かの力で左右に分かれる」的な髪型です。もはやツインテールではないような気もします

part. 15 髪の毛の描き方のポイント

髪型の描き方のポイントを紹介します。

髪型の作画についてのポイント

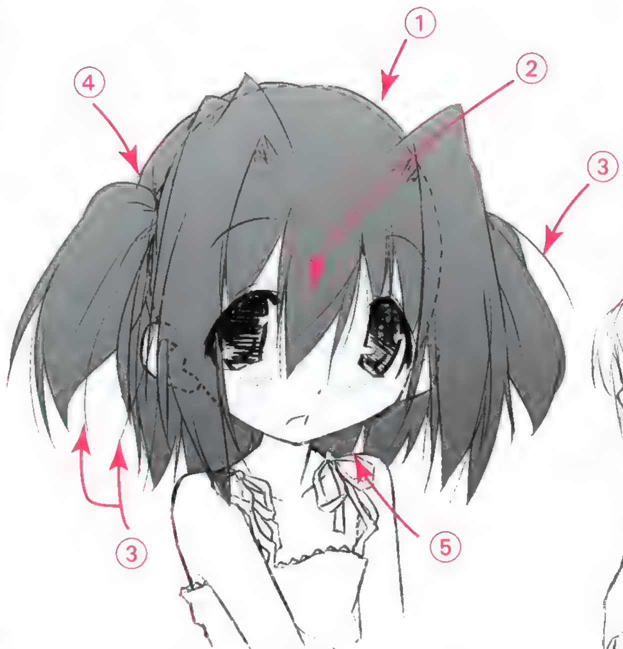
基本的にここまで紹介した要素をいろいろ組み合わせて、髪型をデザインしていくとよいと思います。紹介していないもの以外にもシニヨン、アフロ、ボブなどなど、さまざまな要素がありますのでいろいろ観察してみてください。

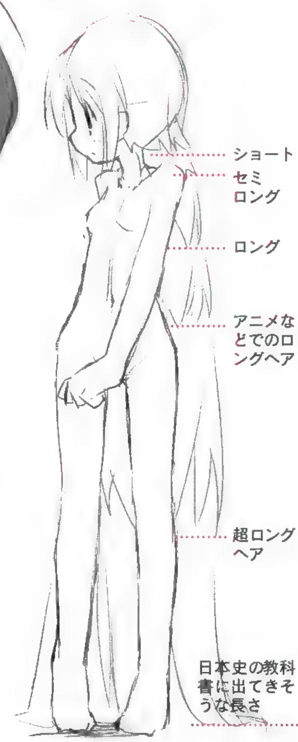
② 基本的に髪の毛は「房」に分けて考えます。初心者が陥りやすいミスに、下図Aのように髪の毛を全部線で描こうとすることと、下図Bのように房の太さが均一で単調になることがあります

① 髪の毛のボリュームの分、アウトラインが少し膨らみます。頭のバランスが狂っていた場合もこの段階で修正できます。どれくらい大きくするかは好みもありますが、あまり大きく取りすぎるとシルエットが頭でっかちになるので考えものです









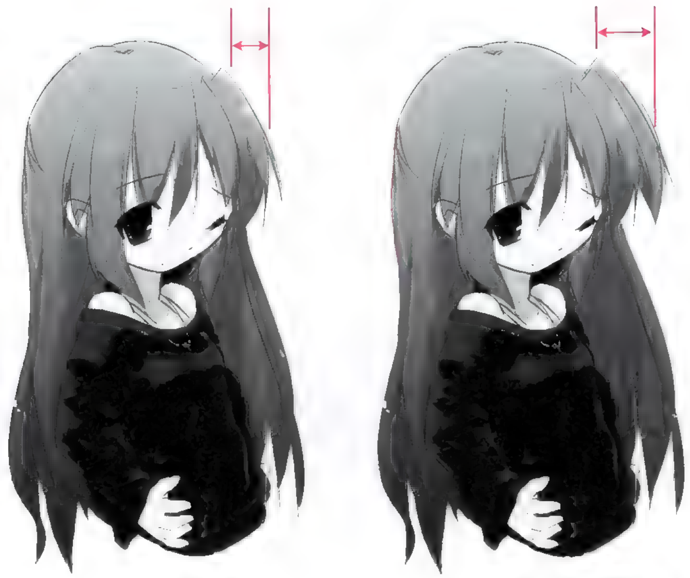
④ 髪を結っている部分の点に髪の毛が集まっているので、当然線も集中します

③ このような「ほつれた毛」を線1本で描き足していきます。こうすることで、房で硬くなりがちな髪の毛の印象を柔らかくすることができます。ほつれ毛に限らず、髪の毛は基本細い線で、「どこから生えて、どう向かうか」といった「流れ」を意識して、柔らかい髪を描けるようにしましょう

⑤ セミロングの場合、後ろの房をわざと途切れさせ空白を見せるとよいです

髪のボリュームの捉え方

顔を斜めや横から見たときの髪のボリュームを増やす描き方。おそらくデフォルメ絵特有の表現です。どちらを基本とするかは好みで選びます。





横顔の髪の描き方

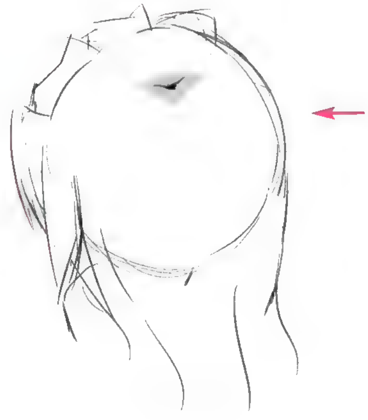
正面→横顔と向きを変えて描く時は、髪型、前髪の形状、髪のボリューム、全体的シルエット（特にアホ毛などがある場合）、耳を隠すか否かなどに気をつけて描きます。また、生え際（白点線）にも十分注意します。



現実の場合、ロングヘアの女性の横顔はこのように顔が隠れる場合も多いのですが、漫画で描く場合はあえて見えるようにもみあげや前髪をずらすことも多いでしょう

つむじの描き方

つむじは頭頂部をへこませます。ツンツンヘアーでもない限り、つむじは現れるはずなのですが、省略してもあまり問題ありません。左巻きだとか右巻きだとかいったことも意識しなくて大丈夫です。

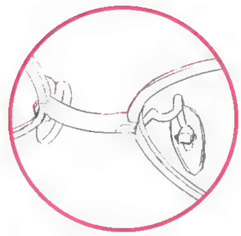


part. 16 眼鏡っ子を描く

多数のキャラクターが登場すストーリーに必ず1人はいる眼鏡っ子キャラ。眼鏡はキャラクターの性格を描く上でも見逃せない重要なアイテムです。

眼鏡は普通に顔を描いた後に描き足します。鼻に乗せる部分（鼻あて、鼻パッド）は、現実では斜めを向くと、奥側の鼻あては鼻筋で隠れます。デフォルメキャラの場合はそもそも描かなかったり、小丸1つで済ませたりする場合が多いです。現実にも鼻あてがない眼鏡はあります（海外ではわりと多いらしいです）。







横から見た図



デフォルメ特有の描き方。あまりお勧めはしません



目の大きさと眼鏡の大きさの関係

デフォルメで目が大きいので、眼鏡も大きくしないと当人の視界に支障をきたすはずですが、ここは「可愛ければOK」です。





眼鏡のデザインのよって印象が変わる

眼鏡の形やフレームにもさまざまあり、キャラクターの見た目の印象も違ってきます。

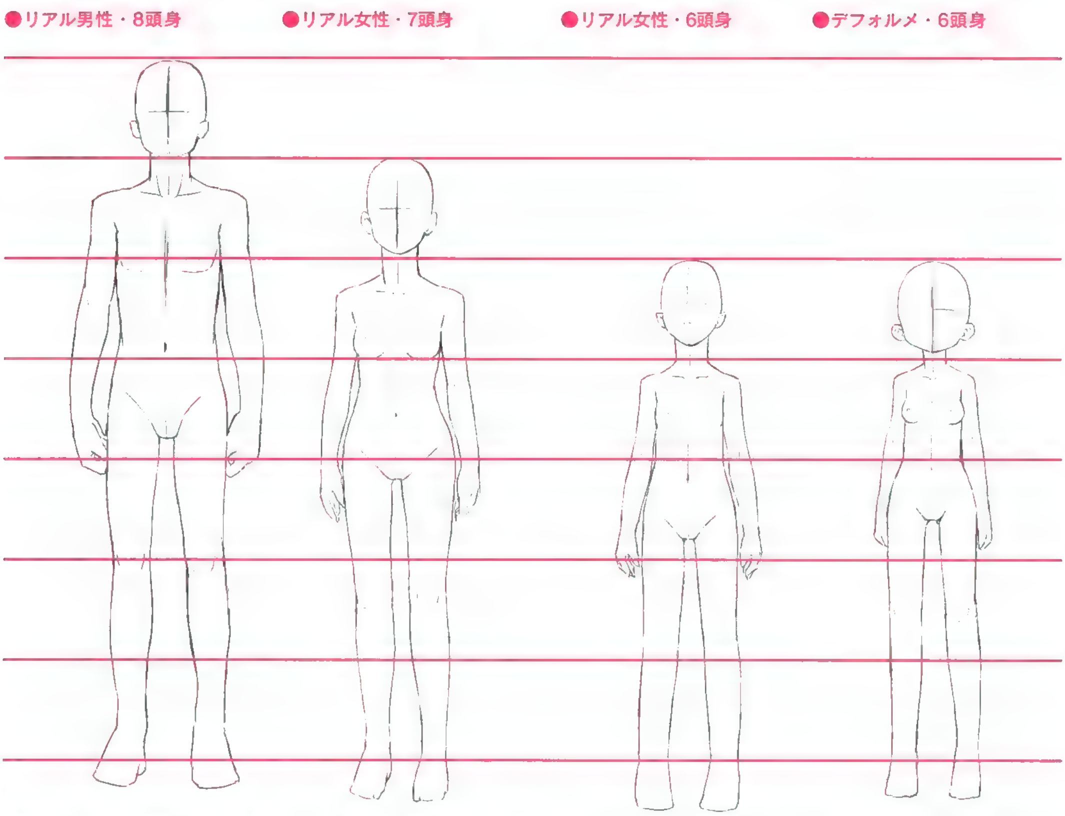


part. 17 身体の基本

ここからは身体の解説です。集合写真など相当意識しない限り、人が直立不動のポーズをとることはありませんが、まずはリアルな体型とデフォルメ体型というものを比較してみてください。

上達の秘訣は「ヌードデッサンの繰り返し」

絵を描き始めの方が顔の次に「描けない」と悩むのが身体のデッサンでしょう。いろいろなデッサン教本には「箱の集まりで考える」「円柱で考える」などと解説していますが、いまいちピンときません。身体を描いてみてもどうもしっくりこず、線をなぞったりちくちく修正したりと頑張ってみてもなかなか



7頭身は、一般的な成人の体型と言われます（主人公の男性を8頭身、ヒロインを7頭身、というのがデフォルメをあまり意識しない絵柄では黄金バランスとして安定するようです）。女性の頭の大きさはだいたい23cmですから、数字にすると160cm前後ということになります

男性に比べて女性の身体はくびれ、全体的に柔らかい曲線で描きます（胸や髪だとかいった要素がなくても、シルエットで明確な違いがあります）。また、女性の場合は関節を目立たせないように描くことにも注意します。デフォルメ体型の場合もこれらの特徴は同様ですが、くびれるというよりは「肩からストンと落ちて、腰の部分で膨れる」という形を意識するとよいかもしれません

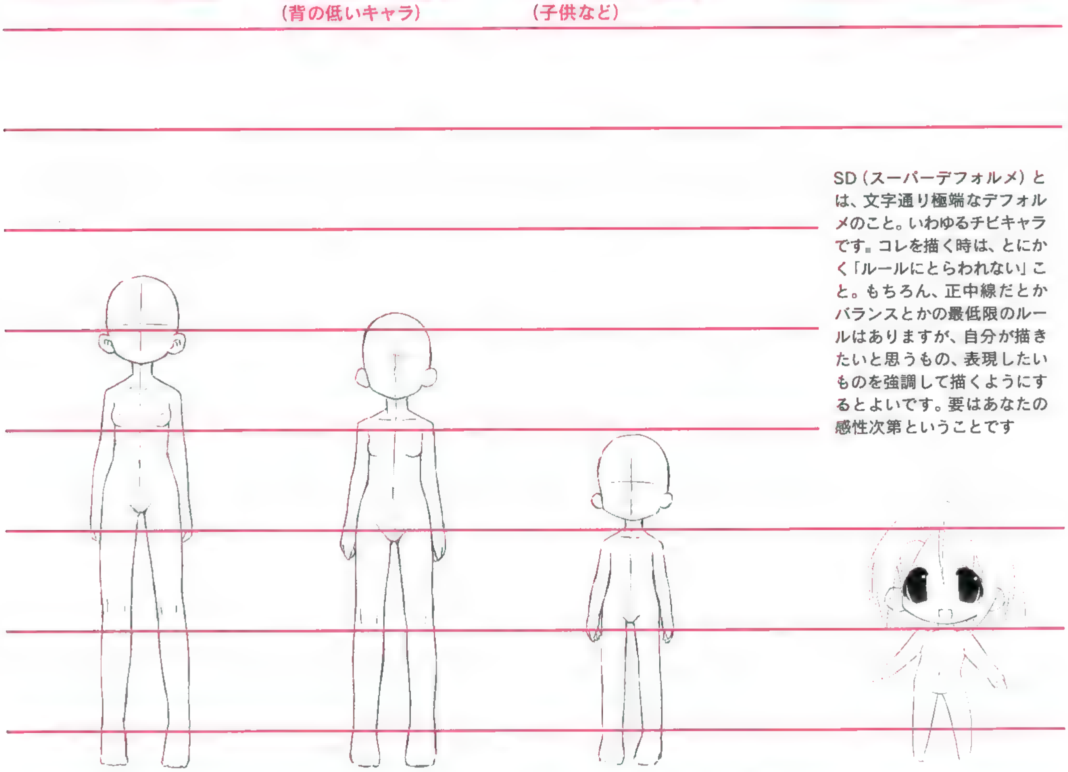
良くならない…。そんな経験のある方も多いのではないでしょうか。私の考える上達の近道は、やはり「ヌードデッサンの繰り返し」に尽きます。ここも後にデフォルメ体型のヌードデッサンを多数紹介しているのですが、実際の練習ではリアルの人間に近いプロポーションをモデルに選んで練習しましょう。デフォルメの絵柄に限らずファンタジーのストーリーの時でもそうですが、「虚構は現実の上に成り立つ」ということです。現実での観察眼を養って、身体の構造が分かって初めてデフォルメというものが生きてくるのです。写真集や、ネットにもたくさんの人体図を3Dデータで展示しているWebサイトがあるので、その類のモデルを見つけて練習に励みましょう。

●デフォルメ・5.5頭身

●デフォルメ・5頭身（背の低いキャラ）

●デフォルメ・3頭身（子供など）

●SD（スーパーデフォルメ）



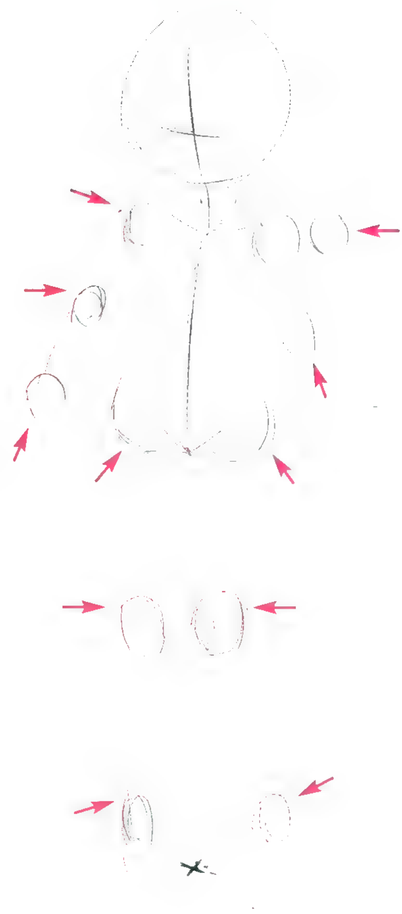
SD（スーパーデフォルメ）とは、文字通り極端なデフォルメのこと。いわゆるチビキャラです。コレを描く時は、とにかく「ルールにとらわれない」こと。もちろん、正中線だとかバランスとかの最低限のルールはありますが、自分が描きたいと思うもの、表現したいものを強調して描くようにするとよいです。要はあなたの感性次第ということです

どのようにデフォルメするかは好みによると思いますが、私の場合、気をつけている点は、首は細く、肩幅と頭の横幅の比率は特にこだわりを。腕の長さは7頭身よりも少し短めに、頭頂～股間：股間～足先＝1:1（足を長くしています、一般的な日本人は左ページのように胴が長くなります）。基本は5～6頭身の間で、リアルの女の子の体型よりはくびれ、胸を意識します

part. 18 身体を描く

デフォルメ体型のだいたいの特徴を解説したところで、実際に描いてみましょう。ここでは私が標準と考えている6頭身の身体で描いてみます。これ以降はこの頭身を元に描いていきます。





①アタリだけ顔を描いて、正中線（身体の前側を走る縦の中心線）を首から股間まで引きました。また、「地面」となるポイントを定めました（×印）。これらは最も重要なアタリです。「頭頂～股間：股間～足元」の高さの比が1:1というのがデフォルメキャラの基本となる比率です。適当に描いたら地面まで足らずに短足になってしまった、ということがないようにします

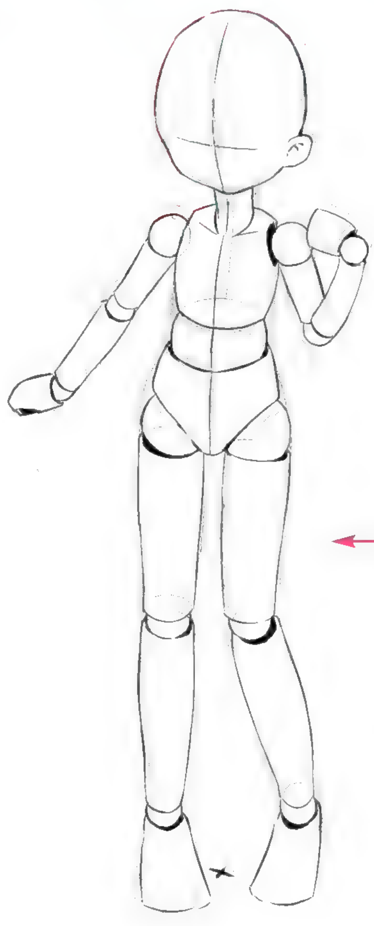
②続けて、円や線でさらにアタリを取ります。ここで描く円（矢印）は身体デッサンで特に基本となる関節です。前述の通り、これらの配置で身体のデッサンのできが半分決まってしまいますが、あくまでアタリなので多少ズレていても結構です。ただし、「どんなふうに立っているか」（きちんと人がとれるポーズかどうか。カメラを動かした時の姿をイメージできますか？）、「バランス良く立っているか」（重心の位置。地面の×印は重心から地面に下ろした垂線の先端です）など、気をつけることは多いです

清書するとどうも変になる

②のようなラフな下書きから清書をした時、どうもラフよりも下手に見えてしまうという経験はありませんか？　これは、ラフの場合、雑な線の集まりの中から脳が最もきれいに見える線を拾って見てしまうためで、練習の際はラフで満足せずにきちんと清書まで行うことが望ましいということです。

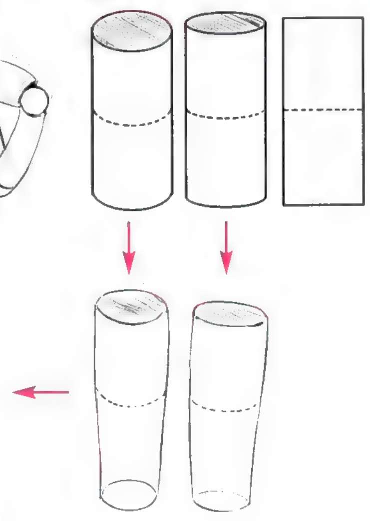


③関節の間を腕や足といった名前のついている筒で結んで、立体にしていきます



④だいたいこんな感じのデッサン人形を意識してデザインしていきます（普段は③から直接⑤に飛びます。ここまでクリーンアップする必要はありません）。デッサン人形を頭の中で自由に動かせるようになることが重要です

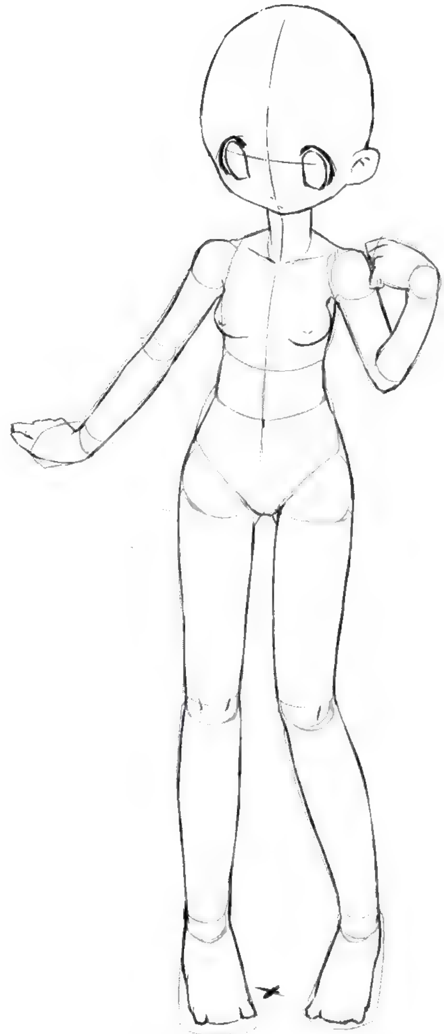
この時、下図のように「筒がどの方向を向いているか」は常に意識するようにします。さまざまな教則本で、箱や筒と言われるのはこういうことです



点線は服を着せたり靴下を履かせたりする際にも重要になります



⑤さらにアウトラインに修正（デフォルメ）を加えつつ、清書しました。ペン入れの際は「下描きをなぞるのではなく、新たな線を引く感じに」と一般に言われるように、あまり下描き（④）にこだわりすぎないことが重要です。ディテールの解説は次ページで行います

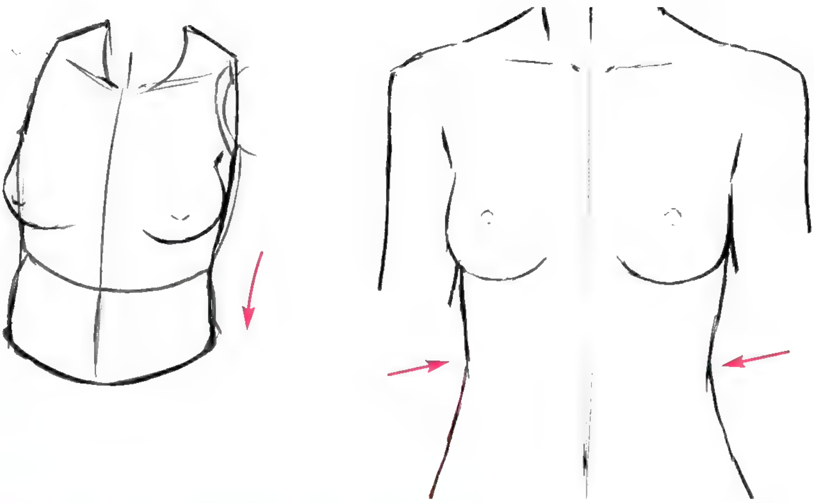


⑥手の長さは手首が股間に届くくらい。手を曲げた時も、伸ばした時に長さがちぐはぐにならないように、頭の中の女の子に手を伸ばさせてみてください。肘関節、膝関節はちょうど腕、足の真ん中にきます

胴は3つのブロックに分けて考えます。さらにこの3ブロックは上2つと下1つの2種類に別れます。詳細は次のページで紹介します。

腰の形

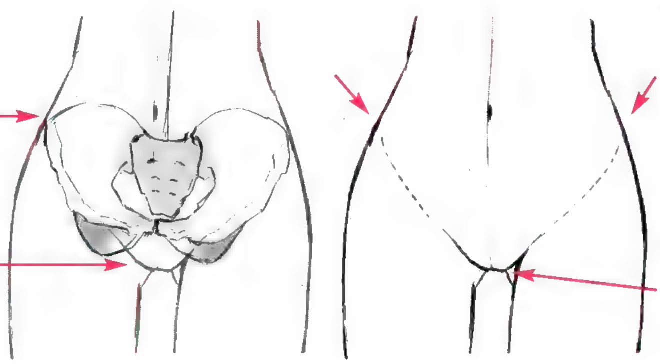
デフォルメキャラの場合は、上2つのブロックは肩から緩やかに落ちる感じに描きます。リアルな体型だと腰の部分に向かうにつれ、狭まります。



右は「リアル女性」の腰。左のデフォルメキャラよりもキュッと腰が引き締まります

骨盤の形

下1つのブロックは骨盤です。



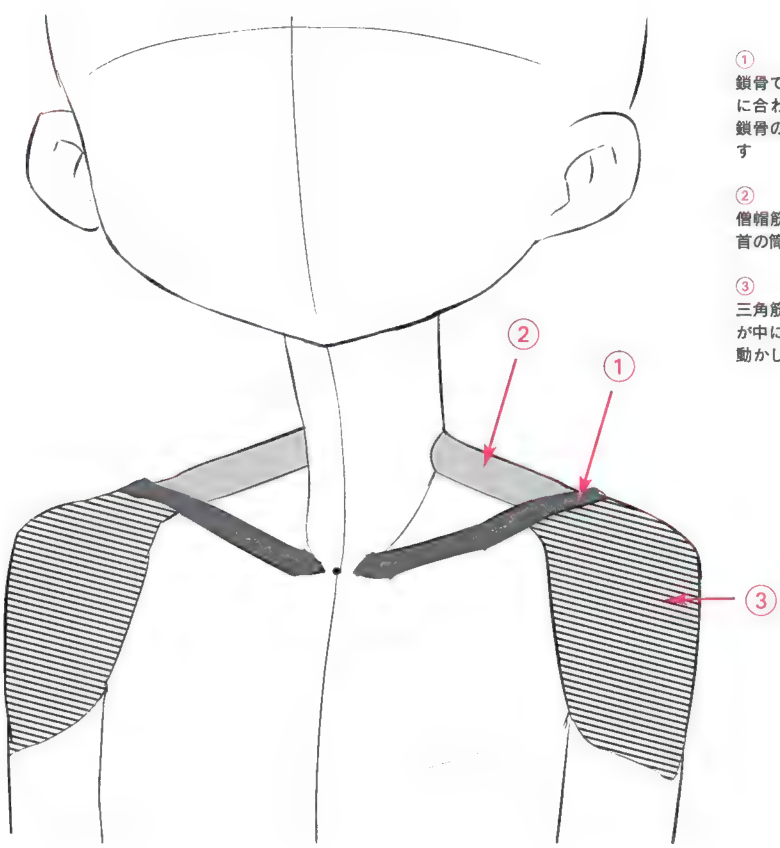


ヘソは胴の2番目と3番目のブロックのちょうど間ぐらいです。ここから下腹部が緩やかに隆起します。ところで、骨盤（胴の3番目）を縦に短くするとより幼さを表現できるようにも思えますが、これについては好みで強調します。萌え絵で線にすべき部分はといえば、「鎖骨の線」「鎖骨の終わりの出っ張り（右図矢印）」ぐらいです。これらの構造については、腕や肩関節が動いた時に非常に重要になるので、次ページ以降の絵でもこれらを注意するようにしてください。

part. 19
肩関節の基本構造

肩～胸の構造を解説します。「筋肉とか骨なんて覚えるの面倒臭いし萌えねえよ！」とおっしゃる通りです。私も好きじゃないです。ですから、ここでは肩まわりの筋肉について必要最低限なものだけ。難しいことは考えずに、マッチ棒の集まりぐらいに考えてください。

美少女キャラならばここで紹介する「鎖骨」「僧帽筋」「三角筋」の3つを意識するだけで問題ありません。初心者の方は筋肉云々よりも、立体として構造を覚えるようにしてください。ディテール（細部）よりも全体から、です。



①
鎖骨です。肩関節の動き具合に合わせて大きく動きます。鎖骨の末端は出っ張っています

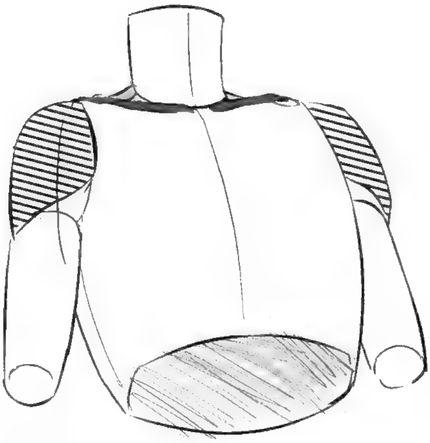
②
僧帽筋（ぞうぼうきん）です。首の筒につながっています

③
三角筋です。肩の関節（球体）が中に入っていると考えると動かしやすいです

意識するのは「鎖骨の線」と「鎖骨の終わりの出っ張り」

萌えキャラで線にすべき部分はといえば、「鎖骨の線」「鎖骨の終わりの出っ張り（右図矢印）」ぐらいです。これらの構造については、腕や肩関節が動いた時に非常に重要になるので、次のページ以降の絵でも注意しましょう。もっと細かい筋肉や骨格図まで知りたいという方は、専門的な書籍を参考にするとよいでしょう。

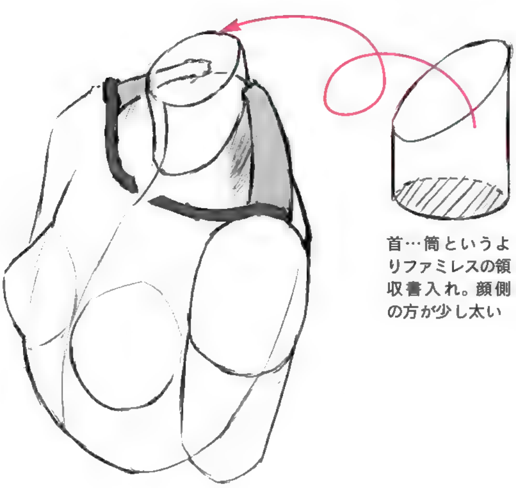




首は平常状態で前に傾いていることも注意してください



実は後ろの方までつながっている筋肉ですが、身体の輪郭としては骨と似たように考えて構いません



首…筒というよりファミレスの領収書入れ。顔側の方が少し太い



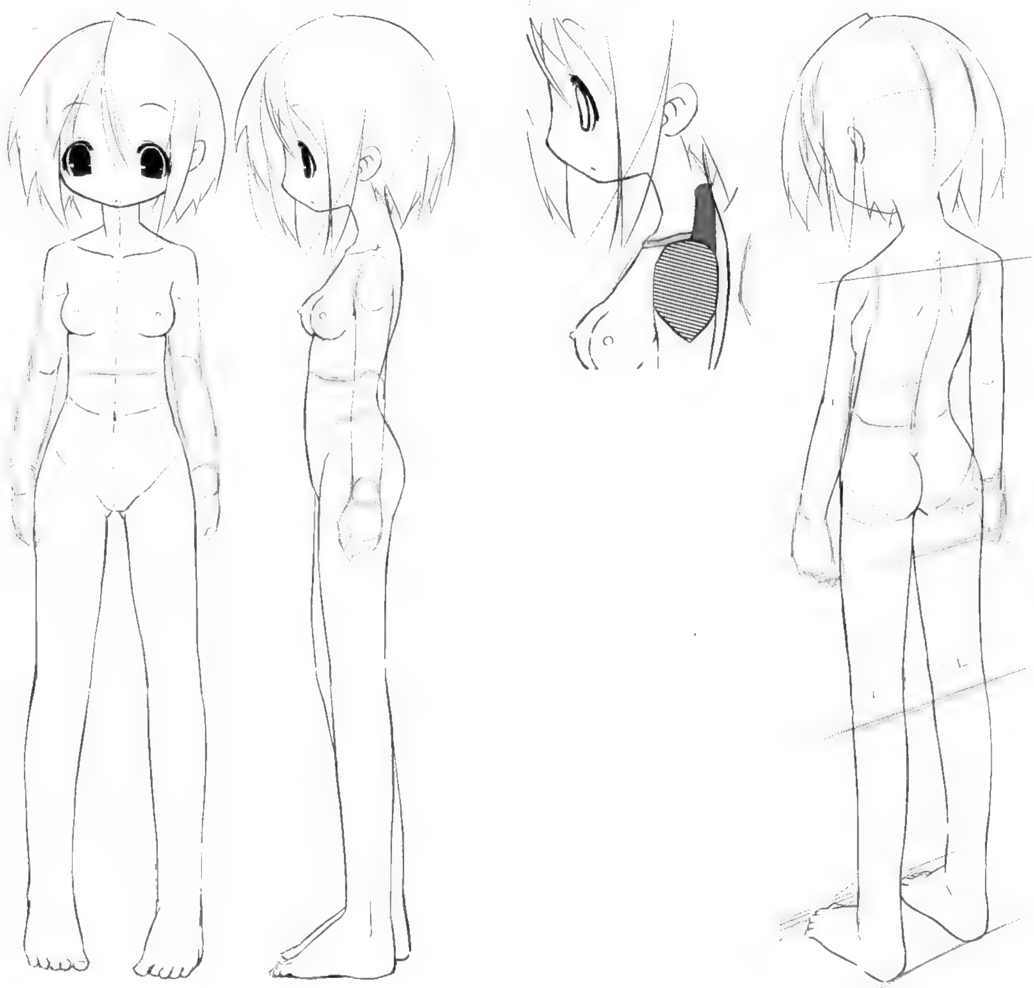
首の筒を取り去った図

part. 20 肩の関節を動かす

ここからは全身のイラストを紹介していきますが、まずは肩の関節のまわりの挙動に注目するようにしてください。

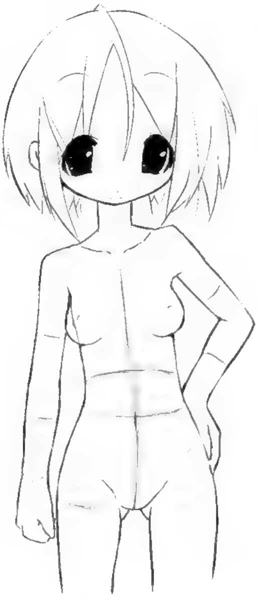
女の子の身体は薄い

横からの図ですが、「女の子の身体は薄い」ということを念頭に置きましょう。

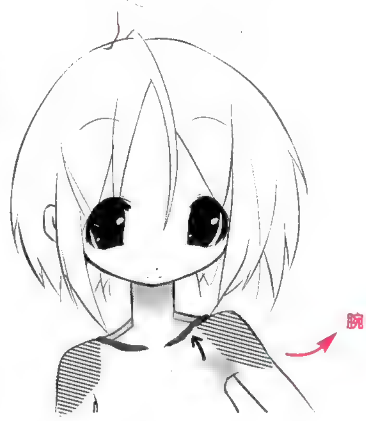


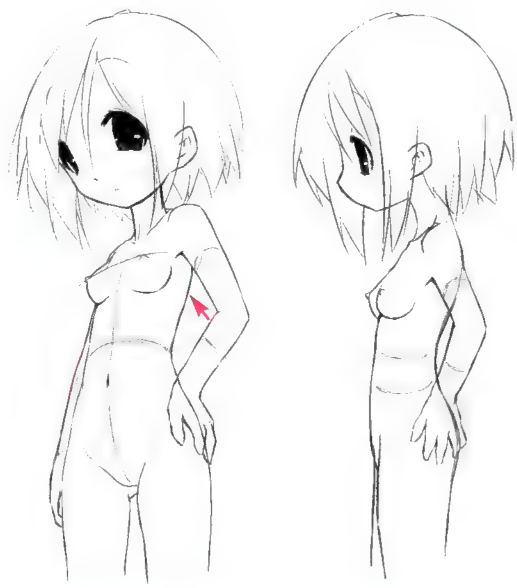
肩の片側を上げる

普通は片方の腕を上に動かすと身体も自然に動きます。このへんの挙動は一度は鏡を見ながら自分でポーズを取ることをお勧めします。



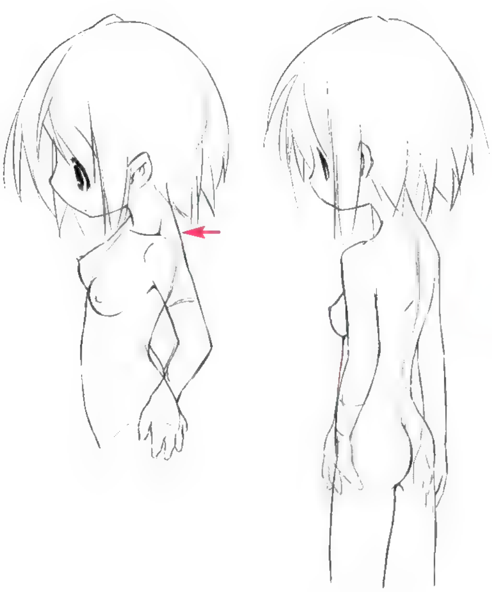
腕が動くと、肩の周りの骨や筋肉が大きく動きます。前述した骨や筋肉の位置関係について特に注意してください





背中のラインが見える角度に注意

腕を開く時、ワキから胸にいたるラインの角度には特に注意します。

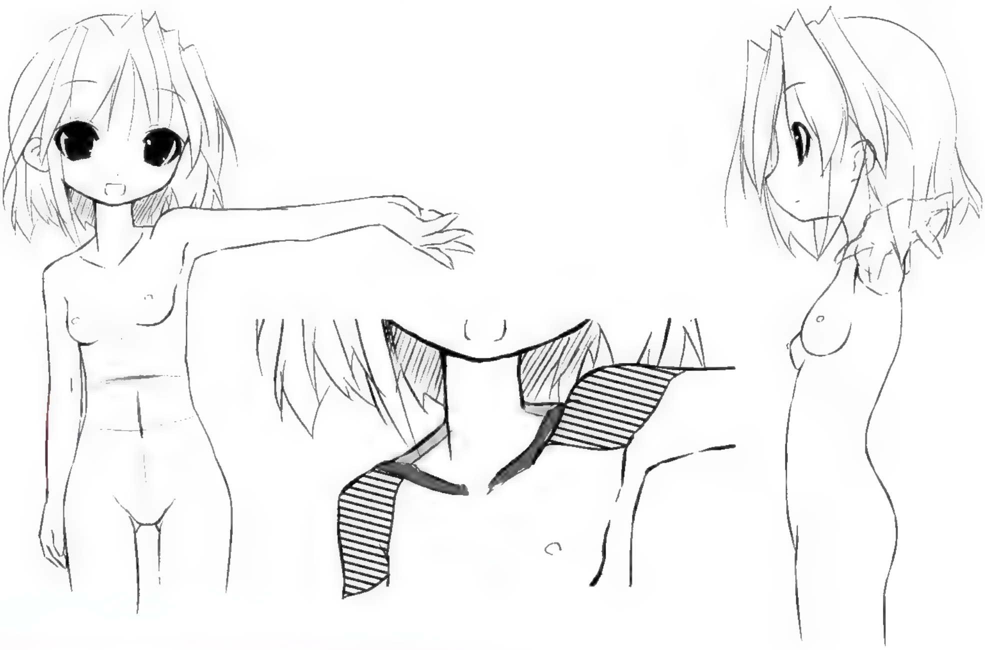


鎖骨で生まれるラインに注意

肩に力を入れると、左図矢印のように鎖骨と僧帽筋で作られるブーメラン型の線が浮かび上がってきますので、注意して描きましょう。

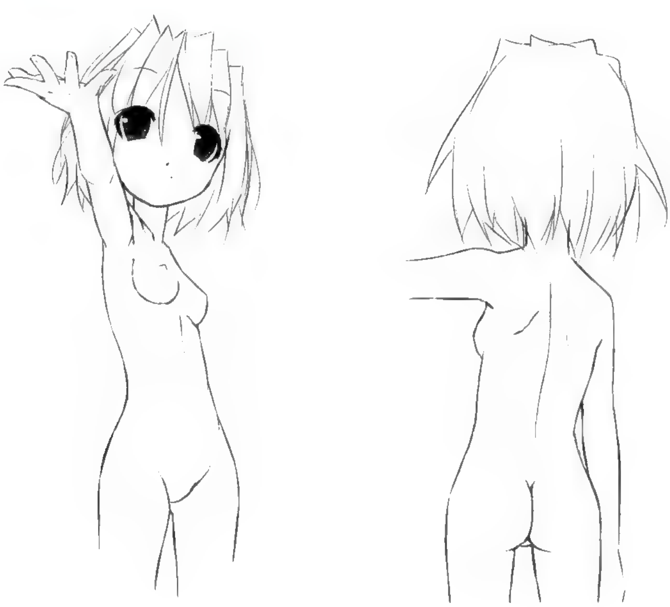
腕を横に上げる

腕を上げた方は、「僧帽筋…縮む」「鎖骨…傾きが急に」「末端が少し三角筋の盛り上がりで隠れる」ことに注意します。



腕を真上に上げる

背中のハの字は肩甲骨です。肩を上げたり力を入れたりすると浮かび上がってきます。



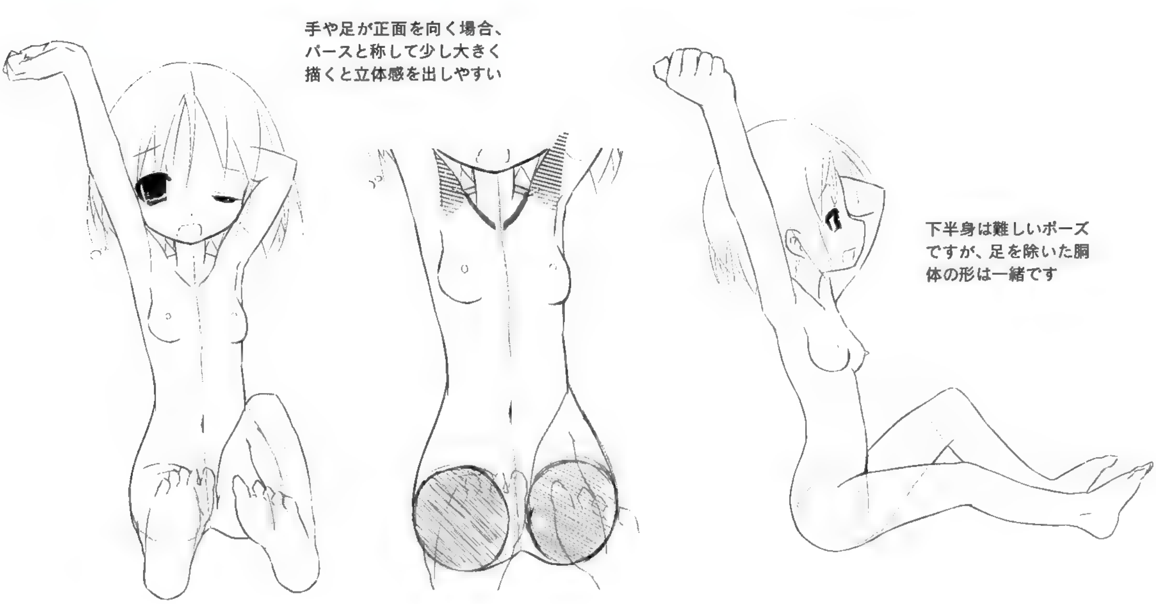
腕を前に出す

真っすぐに立っている状態から指を前に出すだけでも、肩関節はかなり前に動いてきます。



腕を上げる

肩からワキにかけての流れに特に注意してください。また、頭と腕のバランスが狂わないようにします。

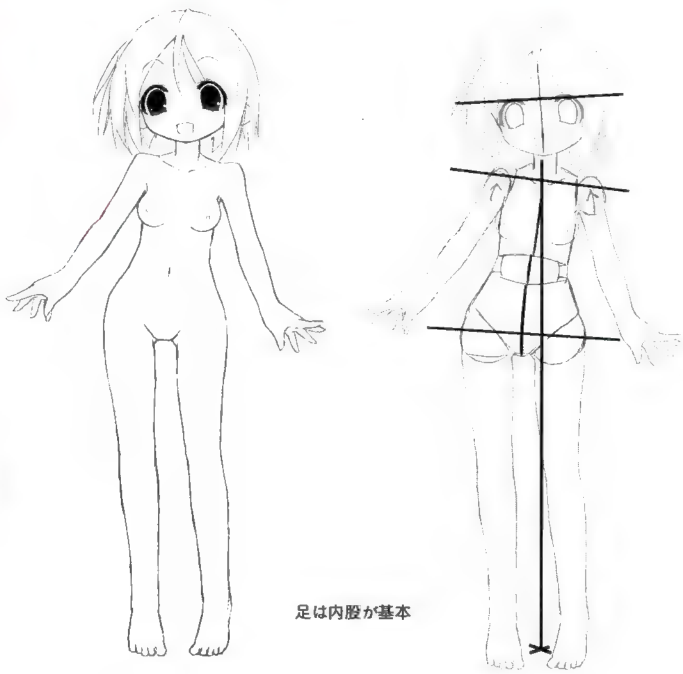


part. 21 可愛らしいポーズで描く

女の子の魅力をさらに引き出すのがポーズです。ここでは「女の子っぽいポーズ」を中心に紹介します。

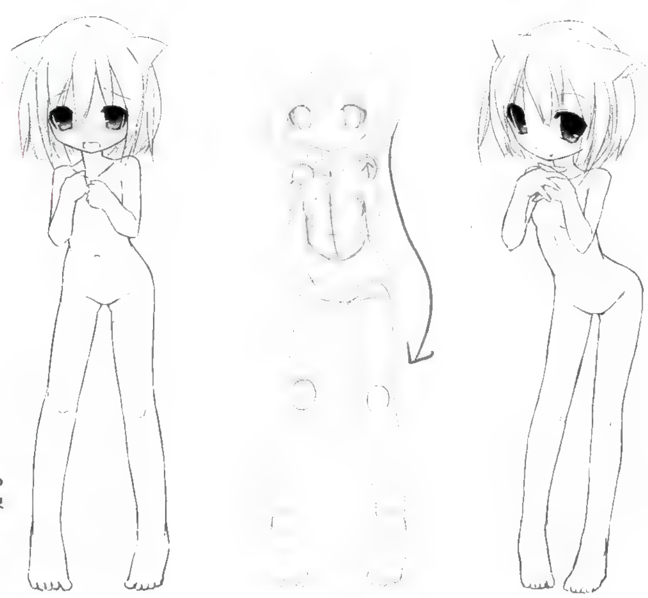
ポーズの基本はS字

女の子らしいポーズの基本は、S字の柔らかい曲線を意識することです。この絵の場合、身体の正中線がちょうどS字を描いているのが分かると思います。顔のラインは右上がりの線、肩のラインは右下がりの線、腰のラインはほぼ水平、とちょうどジグザグになり、縦ラインのS字を作り出しています。また、少しだけ身体にひねりを入れて、肩関節を少し上げるのもポイントです。



ポーズで気持ちを表す

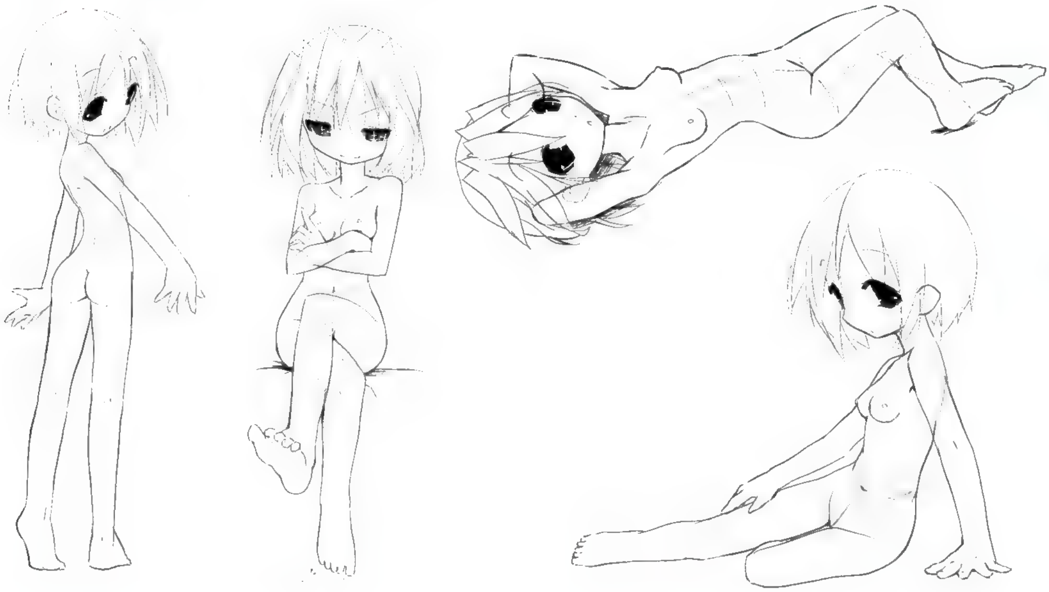
上図の手を身体から離すポーズは開放的な印象を与えますが、右図のように身体の内側に向けると逆になります。特に、胸の前で手の甲を見せるようなポーズは羞恥心や弱さを表します。



表情と手つきを変えるだけでも結構違う印象になります

腕の位置でバランスをとる

腕を曲げるとちょうど胸の少し下あたりが肘の高さになります。これは身体のバランスをとる際の参考にしてください。



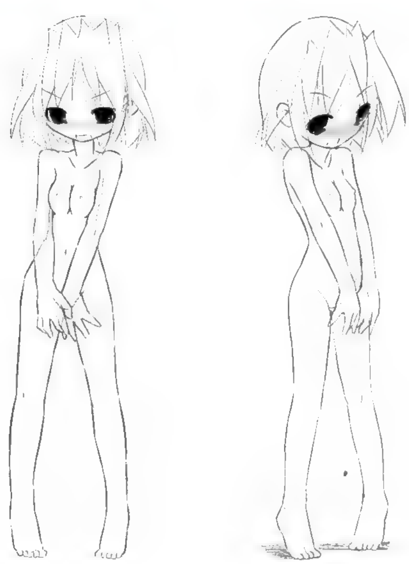
肩関節の移動に注意

こういう手を前で合わせるポーズなどは、肩の関節と一緒に考えないとかなり不具合が起こります。



肩関節の幅に注意

両手を強く寄せると、肩関節も大きく動いて肩幅が狭まります。ついでに、胸も寄せられます。



part. 22 手の構造

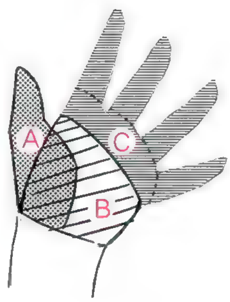
手は顔と同じくらい自己主張をする部分です。デフォルメの女の子にふさわしい、可愛らしい手を描いてあげましょう。

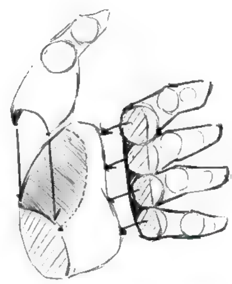
指と手の関係

Aは親指の部分です。Aはベースとなるにつながり自由に動きます。だいたい直方体として考えましょう。Cは4本の指の曲がり具合に合わせて動きます。先にいくほど指は細くなります。

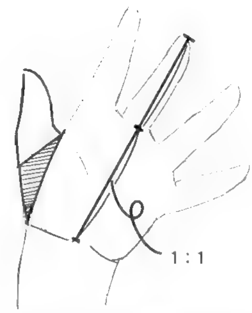


顔や身体同様、丸っこく柔らかい線で描きます。関節なども ほとんど目立たせません





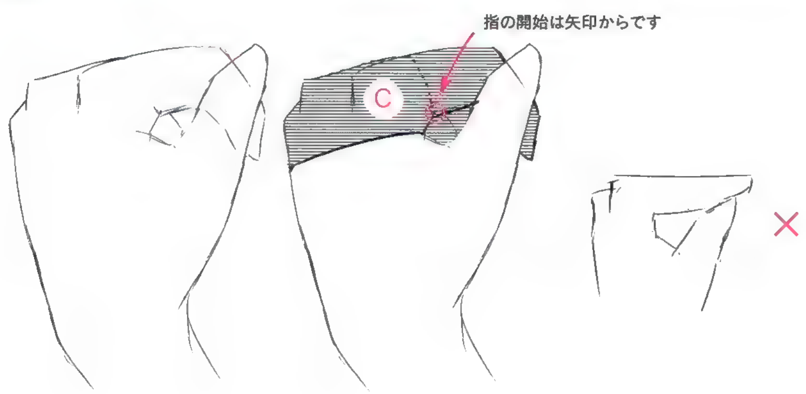
開いた手を描く場合、二等辺三角形（立体としては三角柱＝斜線部）＋親指をBにくっつけると考えると楽です



どんな手でも、手のひらと中指の比はだいたい1:1となります（指の方が若干短いです）

親指以外を曲げた動き

指を曲げると、Cの部分全体が一体となって曲がります。指だけが折れ曲がることはないことに注意します。



性別や年齢ごとに異なる手

自分の手を見ながら描く場合に絶対に覚えておかなければならないことは、手にも個性があるということです（私は99％見ながら描きます）。男性の手と女性の手、さらに大人の手と子供の手というのもまた別のものです。描き分けの基本はB部の縦幅および横幅です。縦を長くすれば大人っぽく、短くすれば子供っぽくなります。表現に応じて指の太さも変えるとよいでしょう。



関節を意識して尖らせた、少し男性的な手



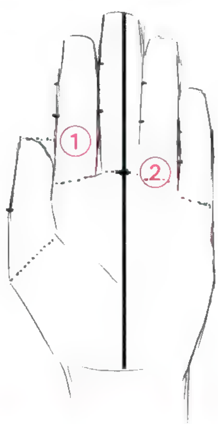
Bを縦に長く、指を滑らかな曲線で細く描く女性的な手



Bを非常に短く取った幼い手

指のバランス

どんな手を描く時も、指の長さおよび関節の位置のバランスに気をつけましょう。下図のように指をくっつけた際に、
①親指が人差し指の付け根と第一関節の間にくるように
②B部の縦幅と中指の長さがほぼ同じ（B部の縦幅の方が気持ち長い）となるように、イメージをしながら描いていくことです。



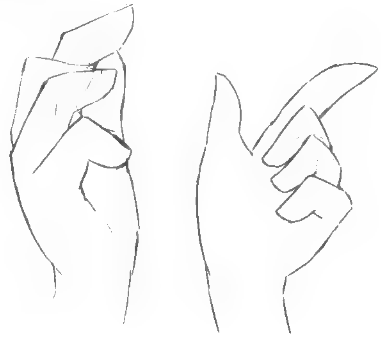
爪の描き方

デフォルメキャラの場合だと、爪は描かなくても許されますが、リアルさ重視の場合は省略しないようにしましょう。線を少し内側に入れるだけでも表現可能です。



指の関節の数

関節の数については、デフォルメキャラだと人差し指から小指の関節を全部2つにする人もいます。これは好みの問題ですが、私は表現や作業の都合上から通常は3つ関節（リアルキャラと同様）を採用しています（SDキャラなどで2関節の場合もあります）。



part. 23 手のデフォルメを描く

手は特に女性らしさが出るポイントです。柔らかい滑らかな線を意識して描くようにしましょう。

指の関節の曲がり方

4本の指の関節は、緩やかな曲線を描いて並びます。これは、指差しなど特に意識した手を除いて、他の手のポーズにも当てはまりますので、アタリを取る際には特に注意してみてください。



開いた指の間は水かきがあることにも注意。リアルだと他の3本の指の水かきも見える角度ですが、指が太いので隠れています



開いた手なのでA部は三角柱



小指の曲がり方は他と微妙に異なります。自分の手を動かして参考にしてください



このように、関節の位置に注意します。清書の段階ではほとんど線にしません

親指を曲げる

これは最も描きやすい角度です。可愛らしい／内向的な感情表現など、美少女表現でいろいろと便利な角度です。



手の大きさだけはしっかり気をつけましょう。顔の半分が覆える程度（両手を顔に合わせた時、髪の毛を除いた顔面を覆い隠せる程度）が目安と言われます



①腕に手の甲B部をくっつけます。特に幼くする場合は大きさに注意します



②第二関節のアタリを取ります



③関節球を意識しつつ、指を描きます。親指が隠れる角度の場合はこれでOKです。親指が見える場合はこの後にラフを描きます



人差し指側の甲のラインは特に滑らかさを意識して

④曲がった指の第二関節は、丸めて描くともっとロリっぽくなるのですが、ある程度尖らせた方が応用が利きやすいでしょう

B部を描いてから全体のアタリを取るのは角度が変わっても一緒です。指が指で隠れる場合も、関節の位置（丸）はしっかり把握するようにしましょう。



関節の凹凸が強調される角度ですが、関節をいちいち描くと、骨張って硬い印象を与えます。これがイヤな人は、関節を丸めて表現することで回避します



指を開く場合は「4本の指の間が等間隔になる」ことを考えるのがコツです

力が入るときは少し反らせる

壁や床に指をつける時など、「指に力が入る時」は第一関節を少し反らせると表現しやすいです。



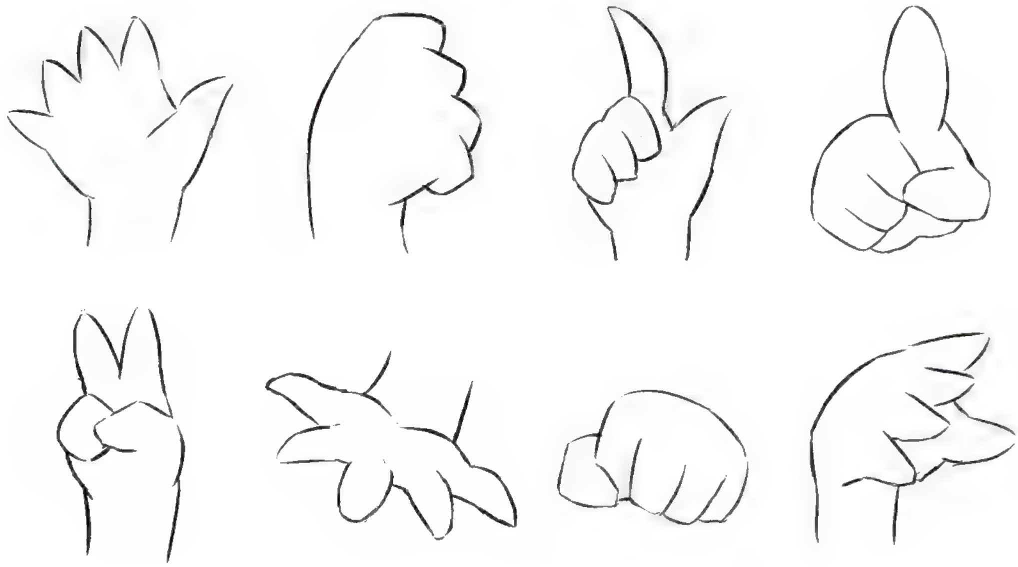
手をつなぐ





SDキャラの手

SDキャラを描く場合も自分の手を確認しますが、SDの手は「何も考えずに描く」ことがコツです。



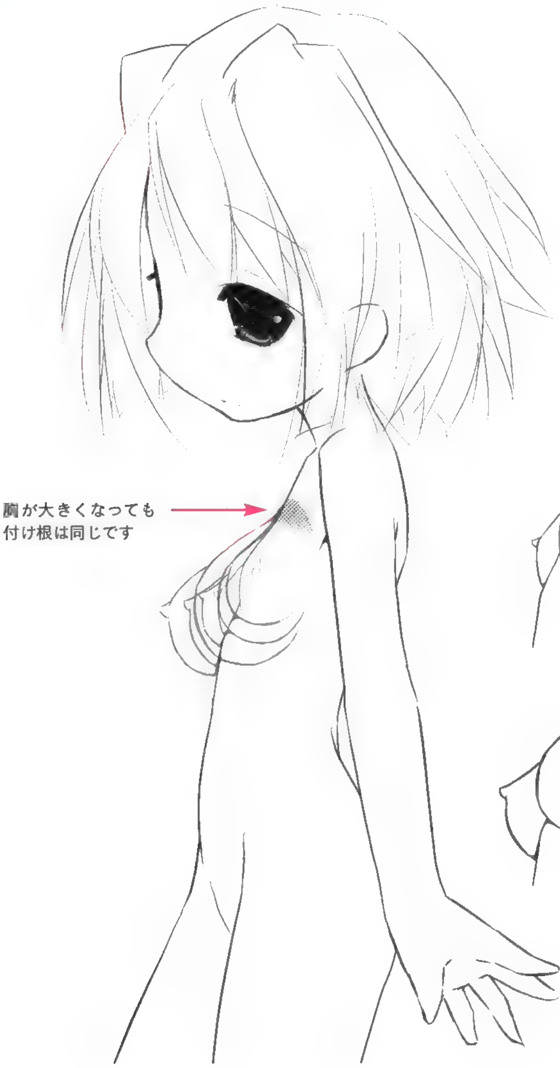


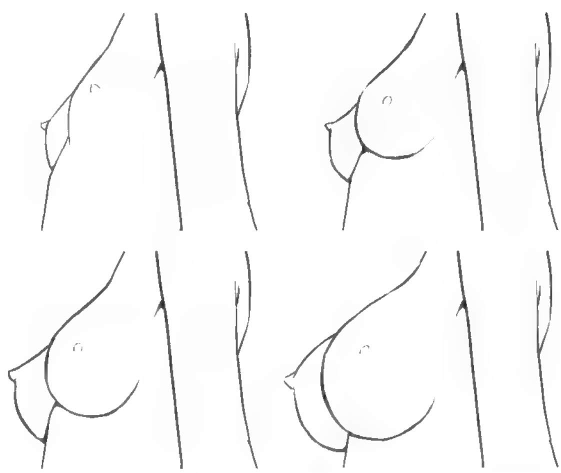
part. 24 胸を描く

女性のキャラクターであればバランスを考えて胸の膨らみもしっかりと描きます。

胸の付け根は変わらない

胸は前述した身体のアタリを描いた後に描きます。



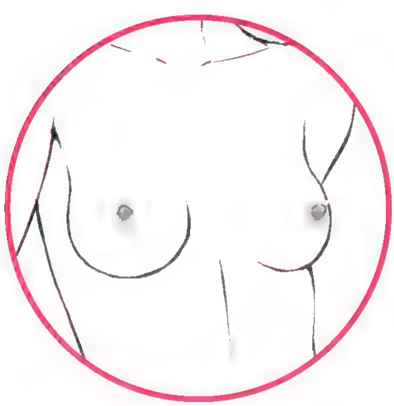


普通は巨乳の子は重さを支えるバランスのために肩幅や腰幅、背の高さを高く取るのが基本です。が、それを無視して胸だけ大きくする（ロリ巨乳）のも絵的にはアリだと思います

衣装で胸の形が変わる

ブラジャーなど衣装を着ると胸の位置が整えられます。俗に言う「寄せて、上げる」というものです。文字通り、着ると谷間が強調されます。一部の水着などには、このような補正機能を持っているものもあります。





通常は上図のように、外側に向かって垂れます



part. 25 喜怒哀楽を描く

身体の解説の次に表情の解説を行うのは「身体を使って表情を表現してほしい」と考えるからです。キャラクターを表情豊かに見せるために最も重要なことは、「キャラクターが今何を考えているのか？」ということです。1枚のイラストを描く時でも、シチュエーションや台詞と一緒に表情を考えてみてください。きっと、より表情豊かなキャラクターが描けるようになるはずです。

「喜」を描く

キャラクターが喜ぶ表情です。美少女イラストでは特に基本かつ重要な感情です。

①


②


③


④


⑤


①「えへへー、100円拾っちゃった」。ちょっとした喜びに幸せを感じています。口元はにんまりと可愛らしさを。頬紅をコミカルに入れて無邪気さを。肩の関節を少し上に上げています。またまゆ毛をかなり上の方に持ってきて明るい感情を表現します。これは萌え絵独特の感情表現の方法です
②「似合ってる…かな…うん、ありがとう」。眼鏡からコンタクトに変えた日。ちょっと内気な女の子の、照れの入った笑顔。恥じらいの感情が強いので少し顔をそむけ、しかし目ではしっかり笑ってます。幼馴染み相手に、何でもないふうを装いながらもかなり照れている、みたいな可愛らしいシチュエーションを想像してみてください
③「やったぁ！　やっと取れたー！」。3,000円ぐらい使ってようやく人形が取れたようです。飛び上がるくらい真っすぐな、素直な喜び。髪の毛、服には動きをつけます。笑う時、顔の角度を上に向けると明るい笑顔になります
④「やった…受かった…」。志望校の合格発表の日。顔を少しうつむけ、こらえきれないように流れた涙を拭いています。受験票を握っている右手は落とさないようにしっかり力が入っていますが、ここでグーでぐしゃっと握りしめていたら落選を想像させてしまうので注意
⑤「へへーん、ざまあみなさい」。年の離れた従姉妹に仕返しした時の、しめしめといった感じの笑顔。口を中心よりわざと左にずらすことでニヤリという笑いを作っています。普段八重歯を描かないキャラでもこういう時は、可愛さと悪戯っぽさを両立できるアイテムとしてお勧めします

「怒」を描く

怒った表情です。こちらも何に対して怒っているのか、ということをイメージするとよいでしょう。



①「あ…今、違う女の子のコト見た…」。まゆ毛が少し「ピクン」と動く感じの、少し不愉快を覚えた、という瞬間です。口をあまり大きくへの字に取ってしまうと不快感をあらわにしすぎるイメージになるので、ここでは控えめに。まゆ毛を左右非対象に描くと、いろいろ個性的な感情を表現可能です

②口論が始まりました。今度はわざとらしい感じで不機嫌さをあらわに表現してますね。こういう時、上唇を下向きにへこませると「不快」という感情を表現できます

③だんだん泥沼の口論に。でも、まだ理論的な会話で話してはいる、というイメージ。怒るというより叱ると置き換えても、まだ問題のない表情です。眼球を下まぶたから離して目を見開いてる様子を表現。眉間のシワは怒の強調のサイン。絵で描く時は図のように、まゆ毛の先を少し途切れさせるようにすると良いです

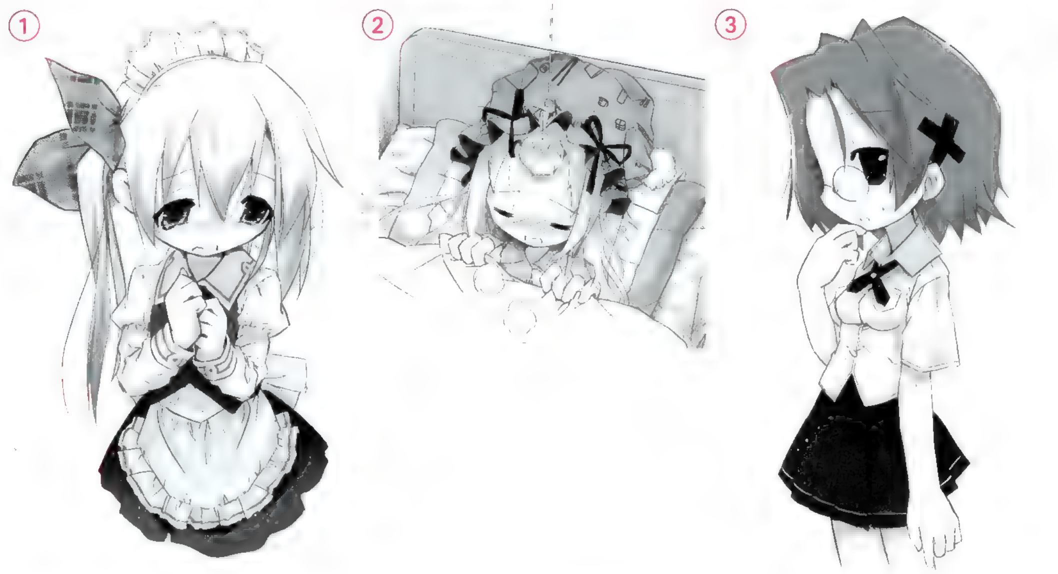
④NGワードに触れたのか、感情的に怒ってしまいました。顔を紅潮させ、文字通り「真っ赤になって」怒っています。まゆ毛が目の間でWの字を描いているのは、眉間のきついシワのデフォルメ。指が反るぐらいの勢いで机を叩き、顔の下端いっぱいまで口を開く。さらに構図もアオリで威圧感の表現。ここまでデフォルメすると、激しさと一緒にまだ可愛らしさも表現できます

⑤「早く出てってください…！」。普段はちょっと強気な女の子の着替えを覗いてしまった的な、お約束のシチュエーション。怒りや恥じらいの中に焦りも含まれるので、口のラインを震わせて表現しています。ここではあまりシリアスになりすぎない程度に

⑥「悪いのはあいつなんだから…！」。思い出し笑いならぬ思い出し怒り。上まぶたを直線のみで表現するのはいわゆる「ジト目」という不機嫌全開の感情表現です。口元は少し歯を見せることでこらえている印象を

「哀」を描く

困った顔、少し悲しい顔が「哀」の表情です。「哀」はキャラクターの性格によって幅広く変わるので、パターン化できないカットとも言えます。



①「うう…見つからないよぉ…」。思い入れのある品物をなくしてしまったような、困惑、悲しみ、焦りの表情です。泣く一歩手前、という感じです。悲哀の表情を描く時は、ほとんどの絵描きさんがまゆ間にシワが寄るなどの百面相をすると思います。なぜでしょう
②「うんうんうなっている」「苦しんでいる」表情です。普通の寝顔よりほおを赤らめ、口で息を吸っている感を出すと苦しさを表現できます。前時代的な氷のうはもはや「風邪で寝込んでる」の記号になっています。これを外しても悪夢やその他の昏睡状態もこの寝顔で通用すると思います
③「そっか…大変だったんだね…」。気遣う時、謝る時などの表情。言いたいことが分からない困惑にも使います。斜に構えた姿勢からの視線、手の微妙な表情など、他の感情表現にも応用が利くかもしれません。

・泣くしぐさのバリエーション

泣くしぐさもキャラによってさまざまな種類があります。

泣いている目は、笑う時と同じような「力の入った目」です。瞳の輪郭をぶらし、ほおは紅潮させます。はれぼったい感じは 下まぶたの下に目のくまを描くことで表現し、涙が流れ落ちる時は、ほほの輪郭に沿ってカーブを描いて雫が垂れます

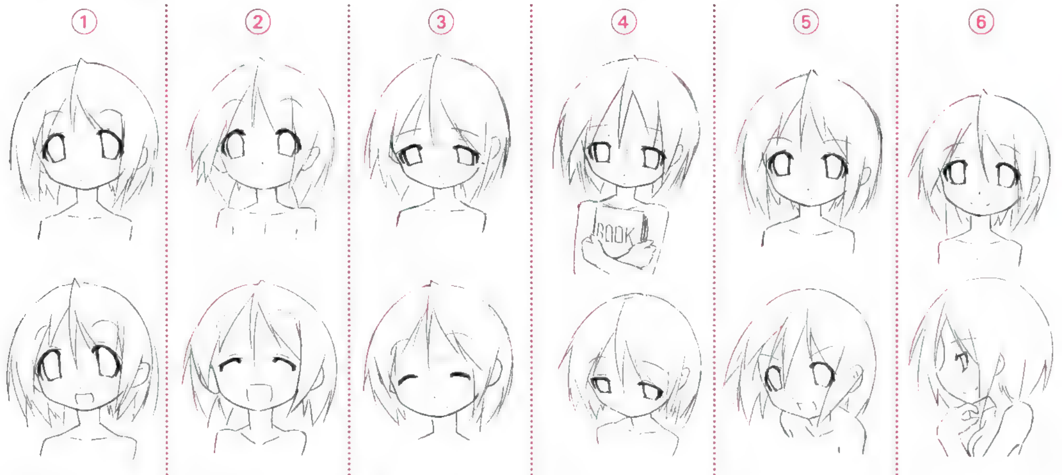




唇の下に入った線に注目してください

「楽」を描く

「楽」というのもよく定義が分からない感情ですね。「喜」の表情と似ていますが、「喜」ほど力が入っていません。ここでは、「何も意識していない、素の表情」（上図）から口元、目、まゆ毛、顔の角度、などいろいろとディテールにこだわって「楽」を表現してみました。無個性な髪型で統一しても相当イメージが違うのが分かると思います。



①普通／素直

②元気／悪戯好き

③静か／天然

④無口／気弱

⑤強気／無愛想。目とまゆ毛の間隔を短めに取ると意思が強い感じに

⑥卑屈、胡散臭い。初心者に口を横に長く取る人をよく見かけます。表情にかかわるので気をつけてください



他の感情にもいえることですが、「これこれこういう性格でこういう感情だからパーツがこうなる」というような理屈や公式はありません。相手は「表情」なんていう曖昧なものです。脳内のイメージと第一印象で描くのがコツです

その他のいろいろな感情表現

人の感情は喜怒哀楽にとどまるものではありません。その他のいろいろな感情にも注目してみてください。



①「もう夏休み終わりだ…宿題終わらせなきゃ…。うわ…っ」という感じに口を歪めているところがポイントです
②「うわっ?!　まだこんなに残ってるんだ…」。驚きの表情は目を見開くことが必須です。デフォルメキャラの場合、見開くどころか瞳まで小さくなることも多いです。ちょっとした絶望感をまゆ間のシワで表現しようとしましたが、これはあまり入れすぎると可愛くなくなるので、ここでは影と縦線だけで表現しました
③「いや、その…遊んでたわけじゃないんだってば！」。否定およびごまかしの表現です。目でいっぱい笑っていますが、口元が歪んだ笑みを浮かべているところがポイントです
④「よし…今から徹夜で終わらせよう！」
⑤一生懸命頑張っています
⑥⑤の目をそらすのとあたふたしている様子を少し強調しています



⑦「疲れたー…もう何も考えられない…」。顔を見せなくても身体で表現する感情もあります。特に手の脱力感にこだわります
⑧「飽きちゃった…。暇だなあ…」。相当飽きてしまった様子です。唇を３の字にしてペンを上に乗せる…こんな表現はさすがに古風すぎますでしょうか。④との違いは、脱力感というところに注意します
⑨「ちょっと…休憩しないと、ね」。ウインクに舌出しと、悪戯っぽさを連想させる表情。清楚なタイプのキャラクターにはお勧めできない表情です。このように表情には合う合わないがあるので、よくイメージしてみてください
⑩「なっ…もうこんな時間…!?」。絶望感溢れる驚きです。「目が点になる」という慣用句をそのまま表現するイメージしています。私は普段口の中のカキコミというのをトーン含めてほとんどしませんが、中に縦線を入れることで、歯の表現とスピード線を兼用しています
⑪吹っ切れて何も考えられないという感情。少し悲哀も混じっています。上を向くことで涙をこらえている感じになりますが、デフォルメの仕方をコミカルにしてあくまで雰囲気重視で。ここではいまいち他のコマと対比できていませんが、普段ではわざとトーンを貼らないなどで頭が真っ白になっている様子を文字通り身体全体で表現するのもアリです

part. 26 服装とシワの基本

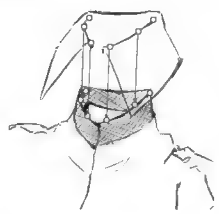
身体のデッサンを取った後は、いよいよ服を着せる段階です。身体の筒の向きはしっかり理解できていますか？ その向きに沿った形で、服を着せてあげましょう。

シワはどこにできるのか

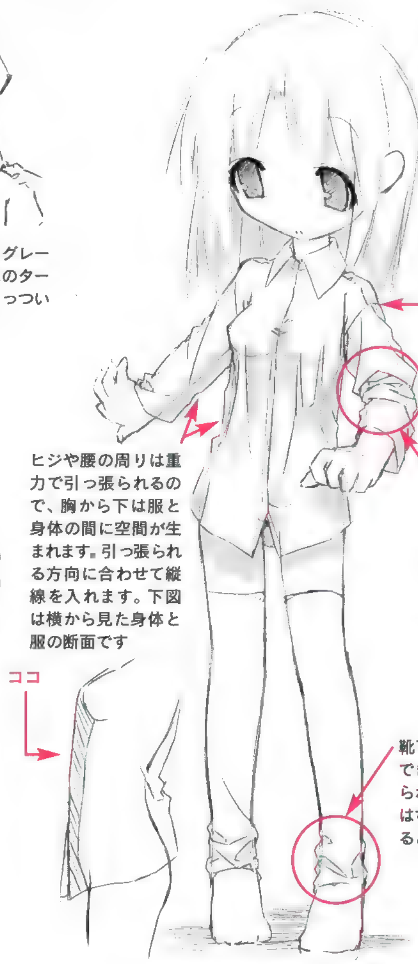
どんなにアイロンのかかった真っさらの服装でも、キャラが着ればかならずシワが生まれます。このシワがどこに集まり、どの部分が引っ張られるのかを覚えましょう。デフォルメキャラ的には、あまり写実的にシワを描くと量が多すぎて見栄えも悪くなります。シワの重要である「折り目」「引っ張られ」「たるみ」を特に重視して、要所だけにシワを入れていくようにしましょう。



女の子の服は「左前」と覚えましょう（正面から見て服の左側を上に置いて前で重ねる。つまりボタンが付いているのは右側）。ちなみに男性は右前。ただし着物や浴衣など、和装の場合のみ男女とも右前と覚えましょう



首まわりは、首を囲うグレーの円を意識します。このタートルネックにエリがくっついてると考えましょう

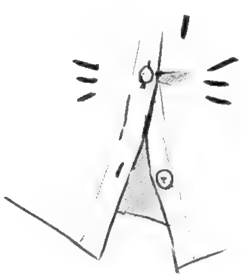


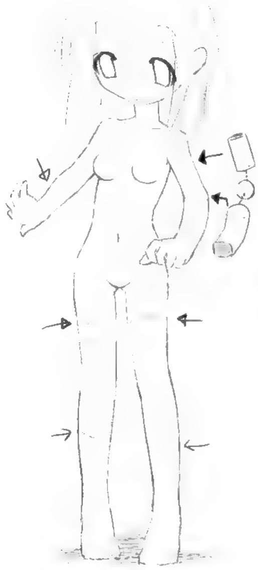
継ぎ目から始まるシワもあるので、服の継ぎ目をしっかり描くことが重要です

腕を曲げたりすると特にたくさんのシワが集中します。折り目でできるシワはたるみと引っぱりの複合です

靴下が「たるんで」できるシワ。引っ張られ、たるみのシワはちょうど対極にあると覚えてください

ヒジや腰の周りは重力で引っ張られるので、胸から下は服と身体の間に空間が生まれます。引っ張られる方向に合わせて縦線を入れます。下図は横から見た身体と服の断面です





身体を描いた後、服を描きます。服を着せやすいように、パーツの方向（断面が奥、手前どちら向きか）はしっかり補助線を入れるなどして理解できるように。もっと雑な段階で服のアタリを取り始めてもいいです。当然、服の線が身体の線より内側に入らないように描きます

ポーズや姿勢で生まれるシワ

折り目のシワの場合は、「引っ張られ」と「たるみ」の複合です。内側ではたるむのでシワが集中し、外側で引っ張られるのでシワは入りません。







布地の厚さによるシワの違い

衣服のシワの強弱は布地によって変化します。布地が厚ければシワはぶかぶかになり、布地が薄いとシワは細かくなります。



ぶかぶか／柔らかい生地。サイズの大きいTシャツ系。シワは柔らかい曲線／全体的に少なめになります



ぴっちり／薄い生地。身体を覆うタイツ系。主に可動部を中心にシャープなシワが入ります



ゆったり／分厚い生地。ブレザーやスーツ系に多いです。生地は少し硬めです

part. 27 学生服を描く

デフォルメキャラの中でも定番の衣装が学生服です。制服を制すれば他の服装も制すると言っても過言ではありません。

セーラー服の構造

制服といえばセーラー服ですが、その中でも特徴的なのが「セーラーカラー」と呼ばれるエリ（カラー：COLLAR）の部分です。構造が非常に複雑で、描く際には注意が必要です。



セーラー服のスカーフは一般的に三角形です。背中のカラーの下からスカーフの頂点が少しだけ見えます。スカートにはファスナーやポケットもあります。左側にはファスナーが付いています





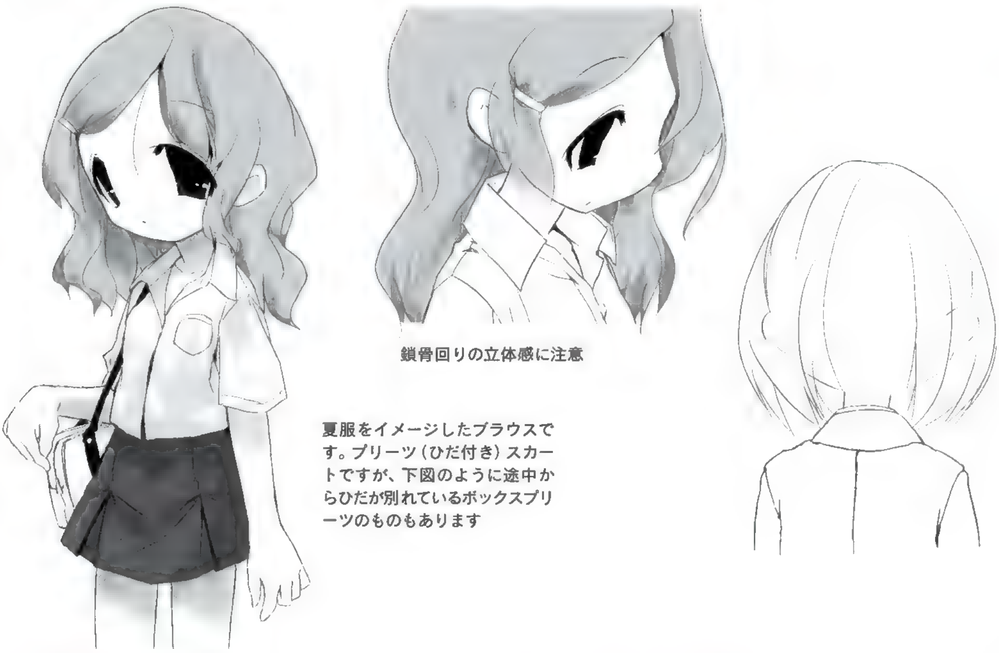


前から見た時、エリが四角く見えるタイプのセーラーカラー＋リボン＋夏服。夏服の場合、ものにも寄りますが袖はひじが見える程度にします。また、上下ともに冬よりも薄めの生地が使われます



そのほかの学生服のデザイン

セーラー服以外の学制服には、古くからお馴染みのジャンパースカートや近年増えているおしゃれなブレザータイプものがあります。



●ブレザー×ネクタイ



●ベスト×細リボン



part. 28 私服を中心とした定番衣装を描く

学校生活の中で着るチアガールやスクール水着からリボンやフリルを使った私服など、美少女キャラを描く上で定番衣装を紹介します。

ファッション誌を参考にしよう

私服を描く上で参考にするのに便利なのがファッション誌です。ファッション誌を通じて自分の趣味に合った実在のブランドを見つけるのがよいでしょう。浴衣やゴスロリ風ファッションなどはそれだけで1つの冊子が発売されるくらいなので、ぜひ本屋さんで探してみることをお勧めします。



・私服系
私のお勧めは子供服のブランドを頭身に合わせてアレンジする描き方です。アクセサリーでちゃらちゃらしてないものが描きやすいです

・ロリータ
ロリータファッションの中でも、明るい色を基調とした「甘ロリ」と呼ばれる服装です。漫画的な表現としては白っぽい衣装でも、どこかにベタを入れてアクセントを入れると、引き締まったデザインになります



・浴衣
不思議なもので、髪の毛の色が自由な萌えキャラでも、浴衣が似合うのはやはり黒髪の子です。布を薄めに、柄を華やかにするとお祭りっぽくなって楽しげな雰囲気になるでしょう。和装系は女の子の服も右前になることに注意。ちなみに浴衣だと胸の膨らみや腰のくびれなどはあまり強調しない方が上品な大和撫子になります



・チアガール
制服をベースに、ノースリーブ、ミニスカートに明るくカラフルな配色など、元気の良さをイメージしてデザインしましょう。片足を上げるポーズは重心に特に注意します。足は重心の真下にないとバランスが悪くなります

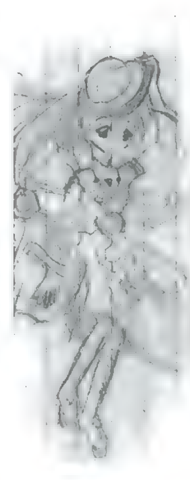


・巫女装束
着物＋緋袴（＋足袋＋草履）というこのスタイルが基本で、最近ではこれをベースに スカートにしたりワキを見せたりといったアレンジが加えられます。なお、巫女というのは職業名なので男性の巫女もいます



・スクール水着
構造の奇怪さで有名なスクール水着です。単純な形状のようで、シワ、ゼッケン、ラインの入れ方などこだわれる箇所は多々あります。スクール水着の描き方だけで派閥や流行があるようです

右図は4～5年前の私の絵です。すごく下手ですが、最初から絵がうまく描ける人なんているわけがありません。自分の絵の稚拙さを自覚して「もっと子供の頃から絵を描き始めていれば」と後悔したこともあれば、スランプだって数え切れないほどありました。裏を返せば、そういった挫折を何とか乗り越えられたからこそ、今まで絵を描いていられたのだと思います。絵の練習には、特に好きな作家さんの絵の模写やトレースがお勧めです。服装や小物などはしっかり資料を用意して描くようにする。あとはとにかく毎日絵を描く習慣を付けることが重要です（私の好きな言葉は、「一日絵を描くのを怠ったら、憧れの絵師に近付く日が一日遠ざかると思え」です）。最近でも力不足や稚拙さを自覚することはありますし、締め切り前は厳しいです。「絵を描くのが好きだ」と常に言い聞かせなければ、こんな苦しいことはやっていられるものではありません。絵を描くのは己との戦いでもあります。あまり説得力のないアドバイスですが、ここで紹介した私の描き方が少しでも皆さんの参考になればと思います。



Chapter. 03

頭身ごとのデフォルメキャラの描き方

白玉団子 Shiratamadango

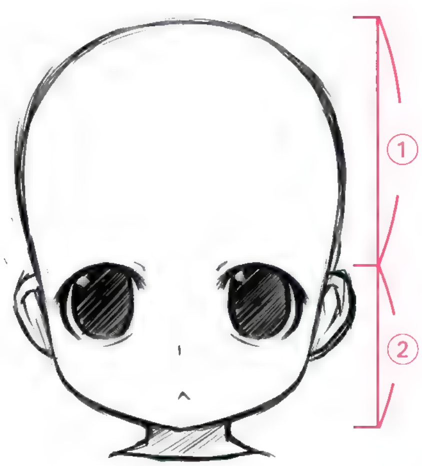
単に「デフォルメキャラ」といっても頭身によって顔のバランスや手足の描き方が変化してきます。ここでは主に2種類のデフォルメキャラの描き方について「目→輪郭→鼻→口→顔のライン」という順番で説明をしていきます。

part. 01 顔の比率と見え方

シーンやポーズでもそのキャラクターがどんな性格をしているかなどを知ることができますが、キャラクターの中でまず目に付くのは「顔」だと思います。それだけに「顔」は重要な部分であり、キャラクターの命と言っても過言ではありません。「顔」のバランスが崩れてしまっていると魅力を感じなくなり、ポーズやシーンがいかに良く描けていたとしても絵全体が死んでしまう可能性さえあるのです。そこで最初にキャラクターの命とも言える「顔」について説明していきましょう。

頭身によるバランスの違い

頭身が「低い場合」や「高い場合」に共通している点は、デフォルメされたキャラクターのそのほとんどが「まつ毛からあごの先端までの距離」①の方が「まつ毛から頭の天辺までの距離」②より長くなってしまうと、必ずと言っていいほど頭に違和感のあるキャラクターができてしまうことです。



本稿では左図のように低い頭身やロリ系頭身を"頭身（低）"、右図のように高い頭身やお姉系頭身を"頭身（高）"の2種類に分けて紹介していきます



大きなアクセサリーでカバー

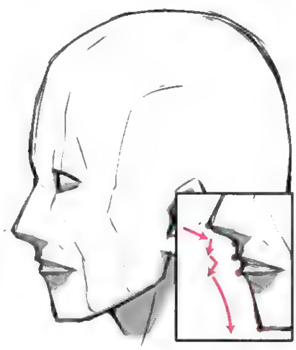
頭身の低いキャラクターは頭を大きく描けば描くほどかわいく見えますが、あまりにも大きく描きすぎると、頭でっかちで不自然なキャラクターができてしまいます。そこで追加するのが帽子やネコ耳などといった「アクセサリー」です。アクセサリーが帽子の場合、さらに頭部を大きく見せることができる上、アクセサリー単体としてのかわいさもプラスすることができます。このことはネコ耳やイヌ耳などといった耳系アクセサリーにも当てはまることで、小さな耳より大きな耳を描けば描くほど存在感が増し、よりかわいい、またはかっこいいイメージを与えることができます。





鼻からアゴにかけてのアウトライン

後述する（115ページ）鼻の描き方同様に横顔には主流となっている描き方がいくつかあります。





主にデフォルメキャラクター3頭身から使用されることが多い場合で、鼻から口までのラインは外側に湾曲していますが口からあごまでのラインは内側に湾曲しています。



主にデフォルメキャラクター2頭身から使用されることが多い場合。左とは違い中間がなく、鼻からあごにかけて外側に緩やかなラインが引かれます。



主にリアル頭身に近い5頭身以上で使用されることが多い場合で、左図と中央図よりさらに曲がる箇所が多く複雑になっています。このラインの取り方はリアルな顔を横から見た時とほぼ同じラインとなります。

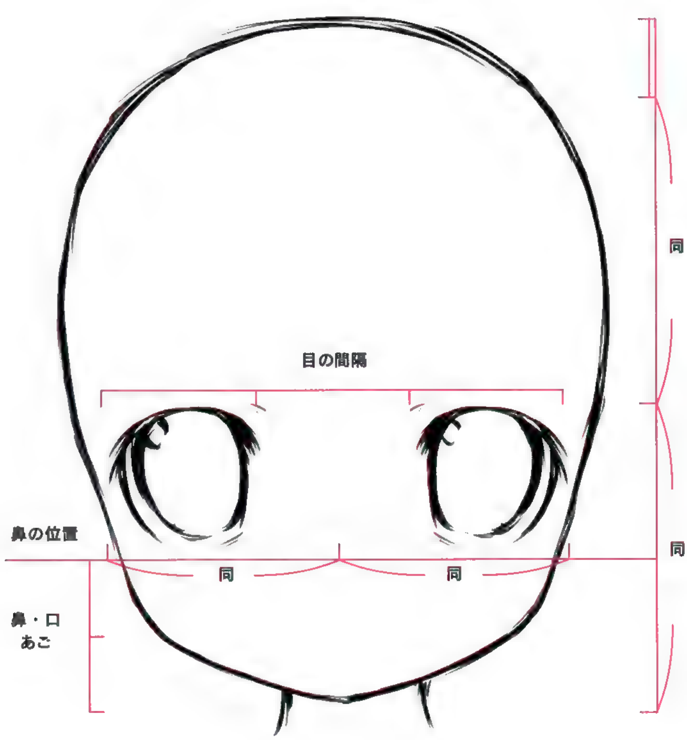
part.
02
頭身（低）顔の各パーツ位置

キャラクターの描き方で大切なのは顔のバランスです。ここでは先のページで紹介した「頭身（低）顔」のパーツやバランス、鼻の描き方のポイントを紹介します。

各パーツの位置

ここでは右図のキャラクターを例にバランスを紹介します。





① 耳
耳はちょうど目のすぐ隣か若干下に位置します。大きさも目と同じくらいにするとよいでしょう

② 目の間隔
目1つの横の長さは“輪郭線を結んだ線の1/3程度、“縦の高さは“頭の天辺からあごを結んだ線の1/2程度”。また、鼻からあごまでの距離を短くしたり長くしたりすることで、さまざまなキャラクターを描くこともできます。その場合、目頭から頭の天辺までの距離を注意しないとこれまたアンバランスなキャラクターができてしまいます

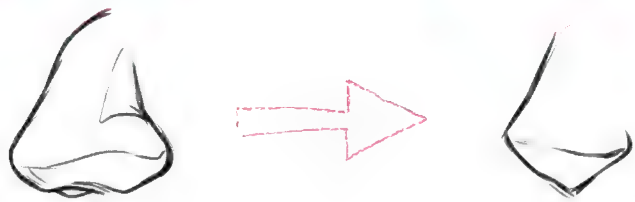
③ 鼻の位置
左右の下まぶたの中心より若干下に位置します

④ 鼻とあご
口は鼻とあごの真ん中ぐらいに位置します。開閉によってこの距離は変わるので、ここでは“閉じた口”と仮定した位置です

頭身が低いキャラクターの鼻の形

デフォルメ時ほとんどの方が「点」で鼻を表現していますが、この点は「鼻頭」を表しています。他にも鼻の表現として「鼻頭と若干上のラインまで描く鼻」や「鼻頭と鼻の穴を若干描く鼻」など、絵描きによって鼻1つとってもその描き方はさまざまです。

リアル系　デフォルメ系



ここでは複数の鼻のバリエーションを紹介しますが、デフォルメで主流となっているのは左図の鼻頭だけを描く方法です。

一般的なデフォルメの鼻



若干上のラインまで描く鼻



穴まで描いた鼻



part. 03 頭身（低）の顔の描き方

先に紹介した各パーツのバランスを元に、ここでは頭身の低いキャラクターの頭部の描き方の流れを紹介します。

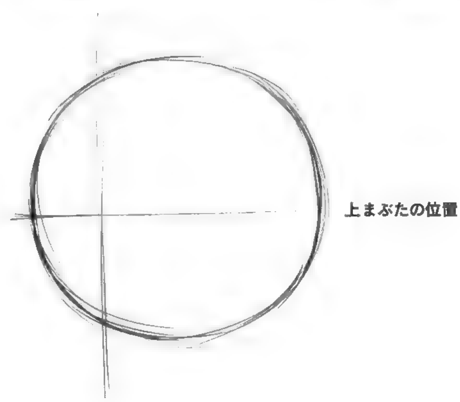
各パーツの位置

頭身を描き分ける上で重要なのが「輪郭の線」です。さらに詳しく解説すると「ほほからあごにかけて折れる位置」のところです。先のページで紹介した頭身（低）のキャラクターを描く場合は図を見ても分かる通り、口と同じ「下まぶたとあごのちょうど真中」から大きくカーブしているのが分かると思います。頭身（高）のキャラクターを描く場合も顔と身体のバランスがとれていない頭でっかちなキャラクターができないようにするため、この「ほほからあごにかけて折れる位置」を気をつけて顔を描くのがポイントになります。

①円を描いて顔のベースを描きます。



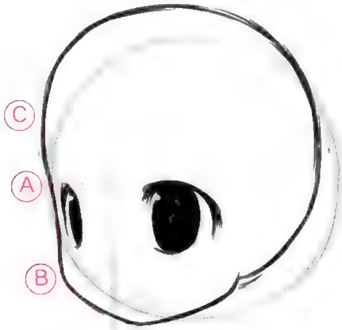
②キャラクターの顔がどちらを向いているか、各パーツの基準となる十字を描いてアタリを決めます。



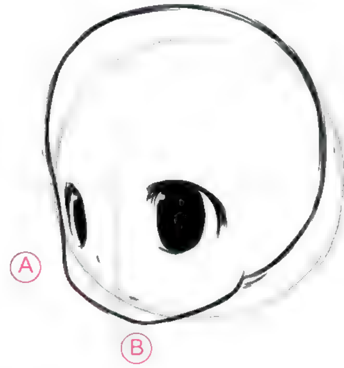
③十字の横線が上まぶたの位置で、十字の横線Ⓐと円の下Ⓑとの間隔が1/2Ⓒで目が円に接するくらいの位置にあごを描きます。



④頭の線は十字の横線Ⓐとあごの長さⒷより若干長い位置Ⓒに描きます。



⑤下まぶたⒶとあごⒷの真ん中に口、左右の下まぶたの中心より若干下に鼻を描きます。



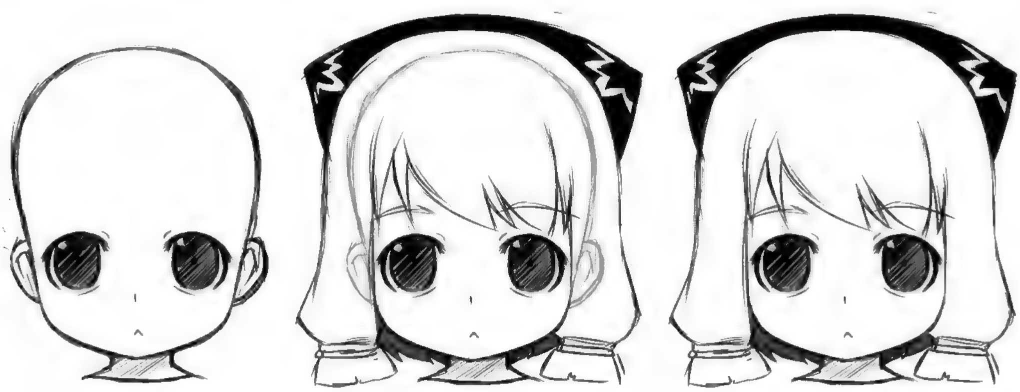
⑥髪をのせます。髪のボリュームでさらに頭は大きくなります。



⑦クリーンアップが完成です。



⑧上記に加え髪やまゆ、アクセサリーなどを描き加えると下図のような顔ができます。



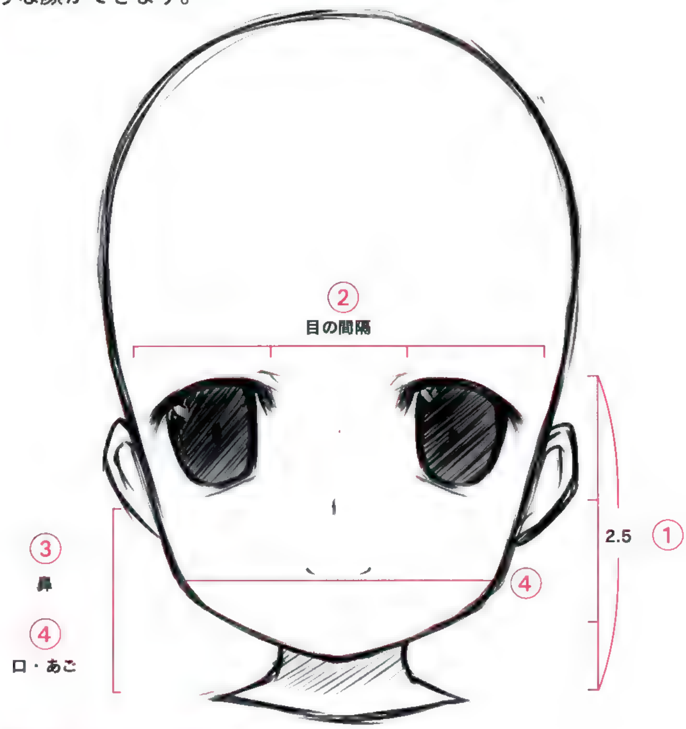
part.
04

頭身（高）顔の各パーツ位置

ここでは頭身の高いキャラクターの頭部のバランスを紹介します。

顔のバランスとアレンジの方法

まずは顔のバランスから紹介します。そして、髪やまゆ、アクセサリーなどを描き加えると、以下のような顔ができます。



① 輪郭
頭身の低い場合は"下まぶたとあごのちょうど真中"から線が折れるのですが、頭身が高い場合はほぼ"目（縦）1つ分下から"折れます。さらに目の縦の高さを1とすると上まぶたから約2.5倍の位置にあごがきます。下まぶたからあごまでの間隔頭身が高ければ高いほど、この間隔は大きくなっていきます

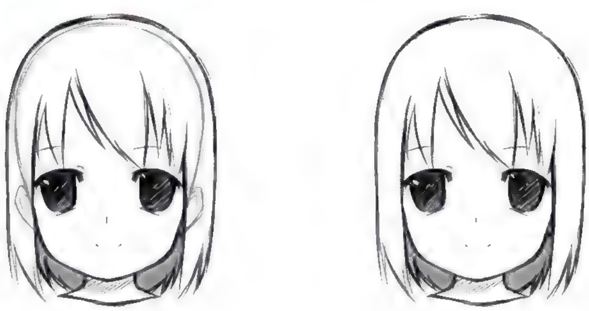
② 目の間隔
目の間隔は頭身が低い時と同じ"目の幅1つ分"です。頭身が高いキャラクターを描く場合、左右の目の間隔を広げることによっていろいろな顔を描くことができます

③ 鼻
左右の下まぶたの中心より若干下に位置します

④ 口
輪郭の線が折れる部分を結んだ延長線上にあります

●アレンジの方法

上記に加え、髪やまゆ、アクセサリーなどを描き加えると、以下のような顔ができます。



part.
05

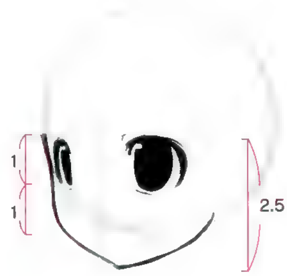
頭身（高）の顔の描き方

Part.4では頭身の高いキャラクターのバランスを紹介しましたが、ここでは頭部の描き方の手順を紹介します。

顔のバランスを考えた描き方

ここではイメージしやすいようにキャラクターを左向きにしました。しかし、描き始めだとこの「立体的に見えるように描く」というのはなかなか難しいもので、分からないままにしてしまうと平面な絵しか描けなくなってしまします。そこで、キャラクターを立体的に見せる描き方（方法）について紹介しますので、参考にしてください。

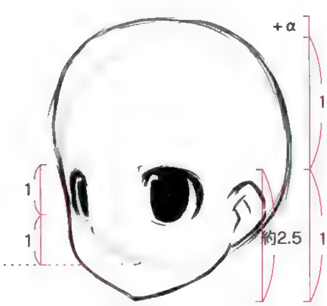
①十字の横線が上まぶたの位置なので、十字の横線と円の下との間隔の1/2に目を描き、その目の約2.5倍の場所にあごの先端をとり、輪郭を描きます。



②頭の線は十字の横線とあごの長さより若干長い位置に描きます。



③下まぶたとあごの真ん中に口と左右の下まぶたの中心より若干下に鼻を描き、髪をのせます。髪のボリュームでさらに頭は大きくなります。



④クリーンアップが完成です。



⑤最終的に完成した様子です。



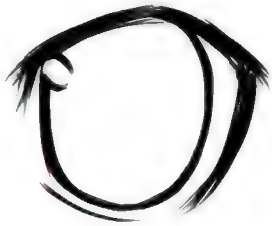
part.
06

目のバリエーションと描き方

瞳の形だけでもいくつかの目を描くことはできますが、瞳の描き方や塗り方によってもさらにバリエーションを増やすことができます。キャラクターの表情や雰囲気を多数作り出してシーンに合わせましょう。

基本となる目

目は主に瞳（図の丸い部分）と上まつ毛や下まつ毛、目尻（丸い部分以外の枠線）で描かれ、それぞれの微妙な変化によって構成します。



目のバリエーション　- その1 -

瞳を描き、中は黒またはカラーでベタ塗りしました。一番手間もかからず簡単に描くことができる目です。人によっては上から下にグラデーションをかけることもあります。



目のバリエーション　－その2－

目の水晶体にあたる部分を点で表しました。その1の目の中心部分に点を打っただけの目です。たったそれだけでも怪しい雰囲気のキャラクターを作ることができます。



目のバリエーション　－その3－

目の水晶体にあたる部分とその周りを黒で塗りました。瞳下部の三日月状の描き方や形によりその描き手の個性が出ます。右図では境界をはっきり描いていますが、これも人によってはぼかしなどをかけアレンジします。デフォルメ系、特にかわいい系のキャラクターは瞳を大きく描けば描くほど、また瞳の中心である黒丸の部分を大きくすればするほどかわいく見えるという特徴があります。



目のバリエーション　－その4－

眼光のないうつろな目です。図のように眼光のない目は、失望感などをキャラクターに持たせたい時に使います。



目の描き方はここで紹介しただけではありません。自分のキャラクターに合った自分だけの目を考え、描いてみましょう。

part. 07 瞳のバリエーションと描き方

瞳の形だけでもいくつかの目を描くことはできますが、瞳の描き方や塗り方によってもさらにバリエーションを増やすことができます。それによってキャラクターの表情や雰囲気といったものさえ多数作り出すことができます。

瞳の形の種類

丸い瞳です。若干「楕円形」または「円」で表現される瞳です。







縦長や楕円形の瞳です。上記の瞳を楕円形にしたような感じです。これだけでもきちんとした変化を持たせることができます





若干四角くして、目の枠に沿った形にしています



瞳の描き方

瞳の形だけでもいくつかの種類を描くことはできますが、瞳の描き方や塗り方によってもさらにそのバリエーションを増やすことができます。



標準の状態です



目の水晶体にあたる部分を点で表した状態です



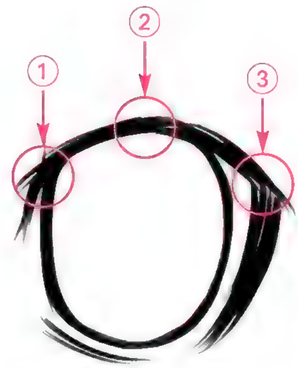
目の水晶体にあたる部分とその周りを黒で塗った状態です

part.
08

目の枠と開閉の描き方

キャラクターの印象を大きく左右するのが目の形です。ここでは目の構造とよるキャラクターの印象や開閉による描き分け方を紹介します。

まずは目のアウトラインの描き方から紹介します。右図にある3点とそれを結ぶ線を変化させることにより、さまざまな目を描くことができます。



例その① タレ目



頂点である①を若干②に近づけ、③にかけ緩やかな曲線を描きます

例その2 釣り目



②の部分をなくし①から③まで緩やかな曲線を描きます

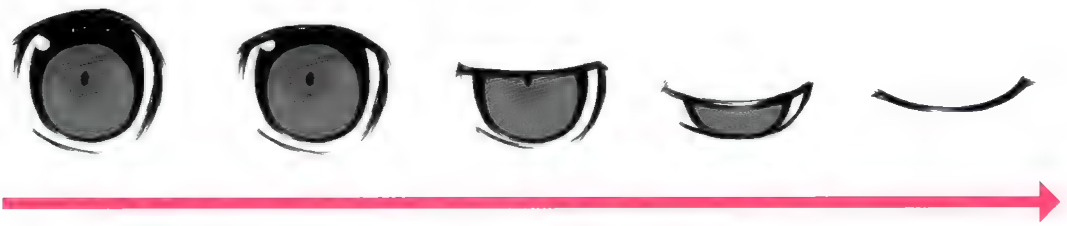
②の位置を少し上げるだけで、こんなにも印象の違うキャラクターを描くことができます。





●上まぶたの描き方

先に紹介した①②③の他にも、瞳の大きさはそのままで、上まぶたを下ろすだけで違った雰囲気を持つ目や閉じる目を描くことができます。他にもまつ毛の端を長くしたり、下まつ毛を生やしたりすることでもバリエーションを増やすことが可能です。



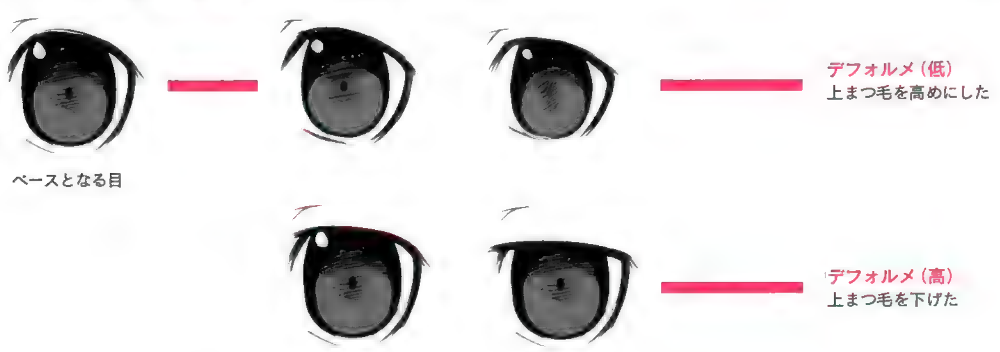
●目を閉じる様子の描き方

目は真横から目を見ると「く」の字に見えます。目を閉じる場合は図のように上まぶたを徐々に下げると前から見た目と同様、自然に閉じた目を描くことができます（なお、若干ではありますが下まぶたも上がります）。



●頭身ごとの目のバランス

頭身が変われば顔のバランスも変わるように目のバランスも変わっていきます。主に変わるのは“上まつ毛と下まつ毛の間隔”です。下図を見て分かる通り、デフォルメ（低）からデフォルメ（高）の目を描く場合、上まつ毛と下まつ毛の間隔を徐々に狭め、瞳をそれに合わせて小さくしていけば描くことができます（この際、瞳の大きさを変えないで上まつ毛と下まつ毛との間隔を狭めてしまうと、図下段のような“閉じた目”や“違うイメージの目”ができてしまうので注意してください）。デフォルメ（高）からデフォルメ（低）を描く場合はこの逆となります。



part.
09

髪の種類

キャラクターのイメージや性格を決める要素に髪型があります。ここでは髪型の種類を紹介します。

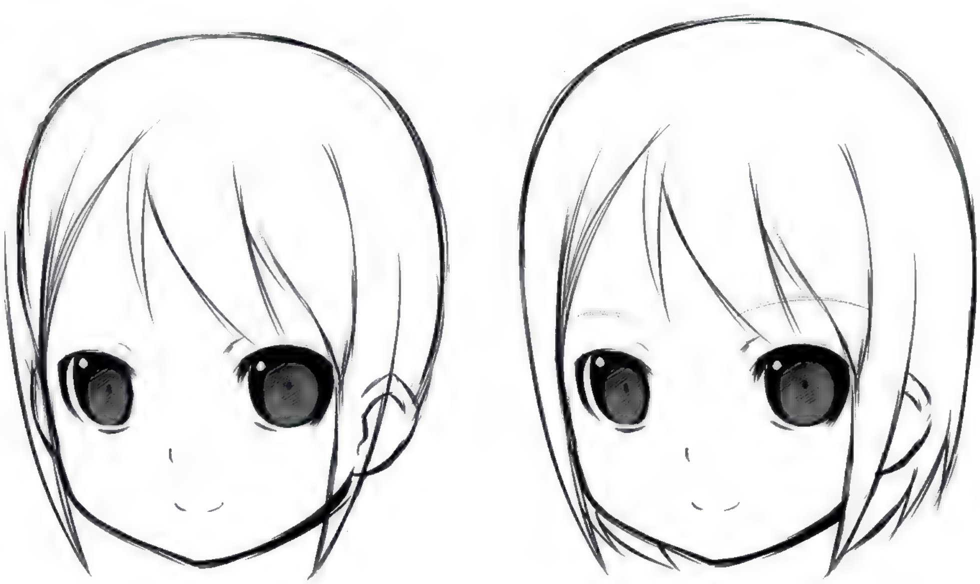
髪は間隔と大きさをまばらに描く

髪の描き方は、慣れていないと右図のようにギザギザに描いたりするのではないでしょうか？　よくあるのですが、同じ間隔や太さ、同じ生え位置で髪を描いてしまうとどうしても不自然に見えてしまいます。



同じ間隔や太さ、同じ位置で髪を分けた髪

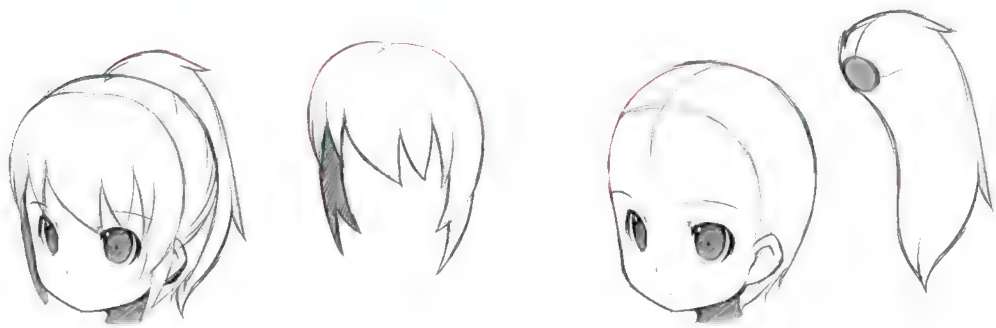
そこで、自然に描くための方法として"間隔をまばらに、太さをまばらに"してみるととても自然な流れの髪を描くことができます。



間隔や太さ、髪を分ける位置をまばらにした髪

髪は下図のようにいくつかのパーツによって構成されています。髪も目と同じように各パーツを“長くしたり短くしたり、幅を太くしたり補足したり”と、変化させせることによって簡単にパターンを増やすことができます。また先に解説した通り、前髪が均等の間隔、均等の長さにならないように注意しましょう。

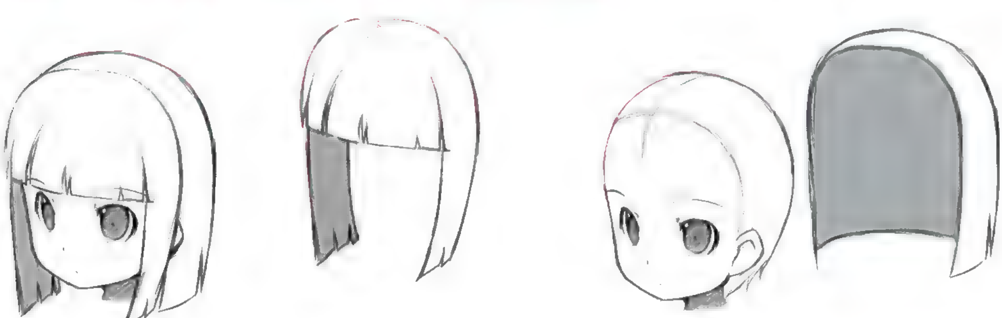
●前髪や頭、後ろ髪を分けた図。ポニーテールの場合



●前髪を真ん中で分けたツインテール



●前髪の長さを揃え、さらに後ろの長さも揃えた髪



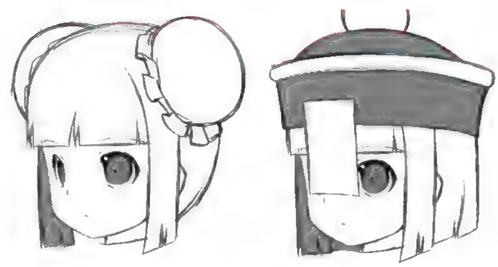
オプションで印象を変える

このように、たった3つのパーツを組み合わせるだけでもさまざまな髪型を描くことができます。また、この他にも髪飾りなどのオプションを追加することでもたくさんの髪型を作ることができます。下図は髪につけるオプションの例をピックアップしてみましたので参考にしてみてください。なお、若干ではありますが髪型のバリエーションの例も一緒に描いてみました。

●ネコ耳Part1×ショートカット



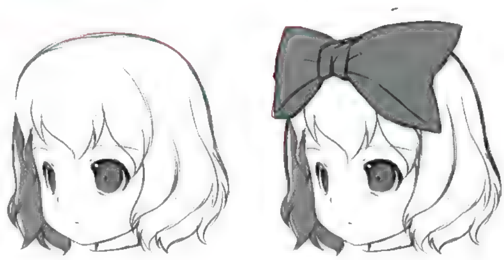
●チャイナ帽子×ショートカット



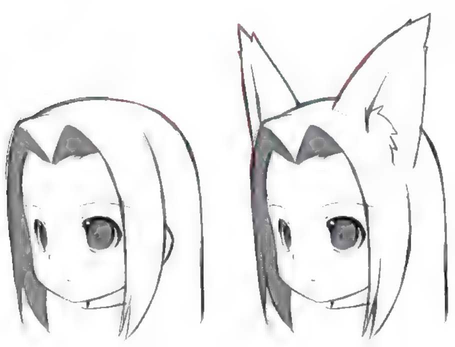
●ネコ耳Part2×ショートカット



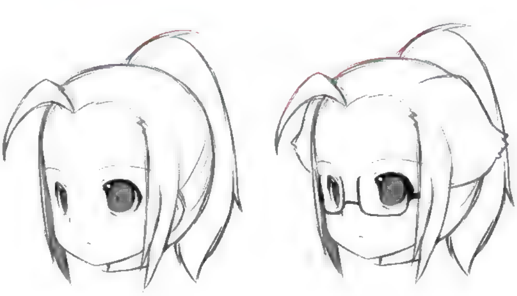
●リボン×ウェーブ



●ネコ耳Part3×ロング



●イヌ耳×ポニーテール



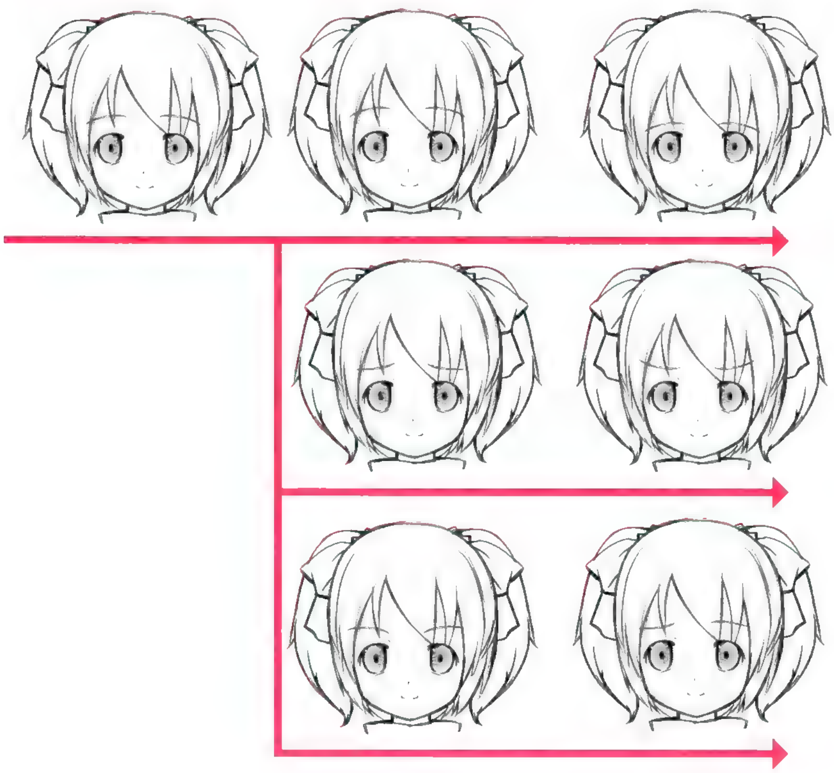
part. 10 キャラクターの表情の変化

主に“まゆ、口、目”を変化させることによって、表情豊かなキャラクターを作ることができます。各パーツの変化による表情の変化とそれに合わせて髪型も変えてみました。

右記の図が元となるキャラクターのイラストです。

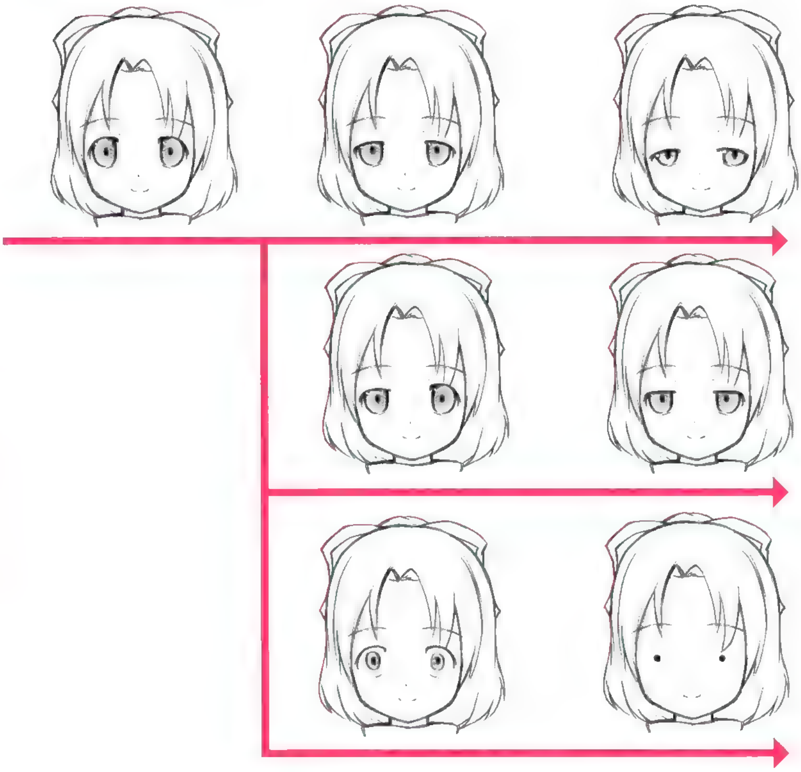


まゆ毛の高さや曲がり方の変化と表情



U字型に曲げたまゆ毛

目の開閉と表情

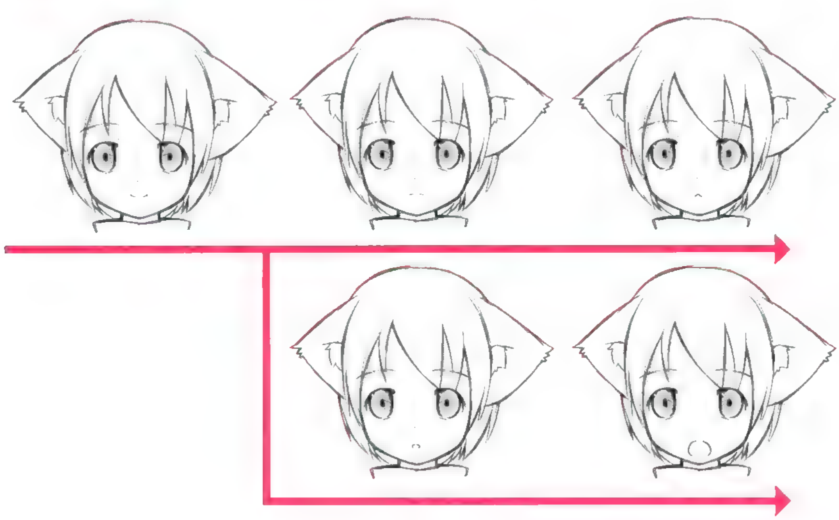


上まぶたを下げて、疑うような表情を作りました

上まぶたを直線にして、こちらも疑うような表情を作りました

瞳のホワイトの部分を多くしたり、点にすることで、驚くような顔を表現しました

口の開閉とその他のバリエーション



口のラインの形で「笑顔」や「平常」を表現しました

喜怒哀楽を表現してみる

以上のように各パーツを分けて描きましたが、これを組み合わせることによって“喜怒哀楽“といった表情を表現することが可能となります。







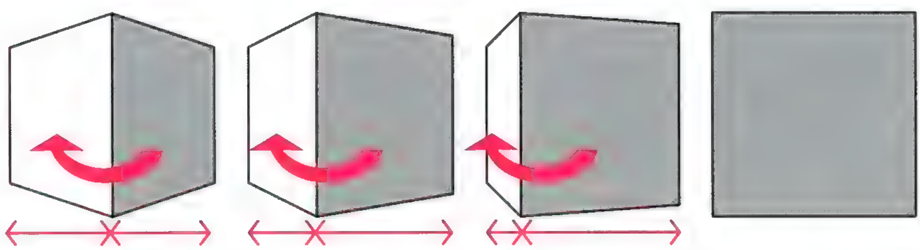


Technic —立体視の描き方—

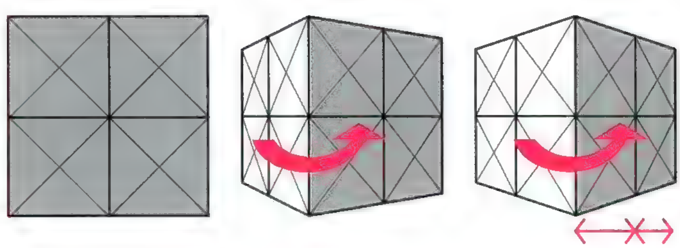
身体の描き方を解説する前に立体視について紹介します。いくらキャラクターの設定やデザインが良くても立体的に描けなければそのキャラクターは生きてきません。立体的にものを描くためにもこの「立体視」は重要です。普通は「デッサン」と呼ばれるもので立体視を鍛えるようですが、私はデッサンが苦手だったため、もっと簡単な「立方体を描くこと」でこの立体視を鍛えました。大まかな立方体のパターンとその特徴を紹介しますので、参考にして練習してみてください。

○左右に面積の変わる立方体の描き方

回転すればするほど側面（白い面）の横幅が小さくなります。最後には1面しか見えなくなります。

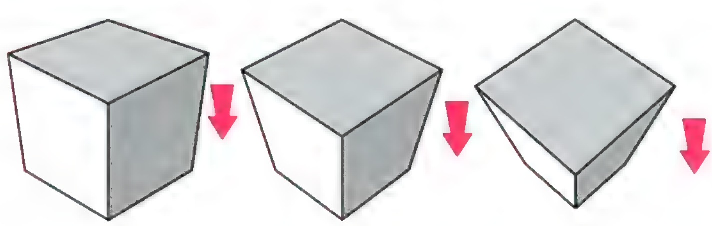


これは面に関しても言えることで、奥の面ほど横幅が小さくなっていきます。



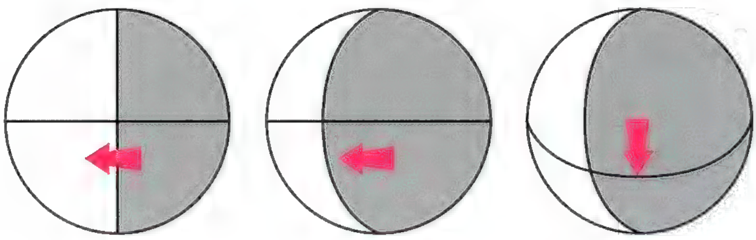
○上下に視点の位置が変わる立方体の描き方

上面が見え、上面が大きくなればなるほど縦の線の間隔が小さくなっていきます。

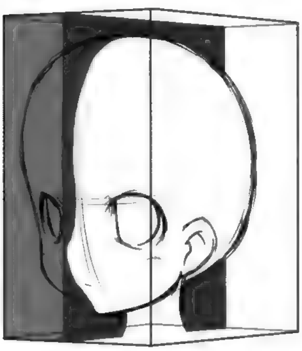


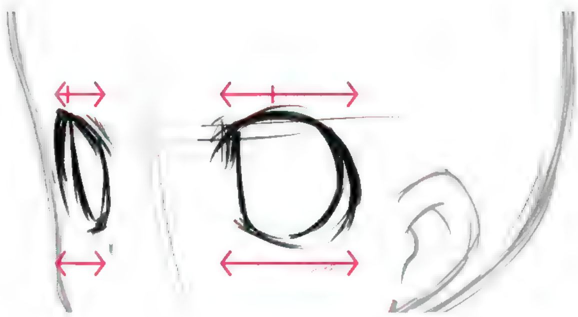
○上下左右で面積の変わる円の描き方

上記は円にも言えることで、円を左に移動させると側面（白い面）の横幅が小さくなります。同じく下方向に動かしてみると、中央の線と下の線との間隔が小さくなります。



以上を顔の角度に当てはめて描いてみましょう。





各パーツ1つにも立方体と同様に当てはまり、両目に関しても奥にいくほど間隔は狭くなり、さらに分けると目1つの両端から頂点までの距離も奥にいくほど狭くなります。最終的には奥の目は鼻に隠れて見えなくなり、真横を向いた時点で目は1つしか見えなくなります。



まとめ

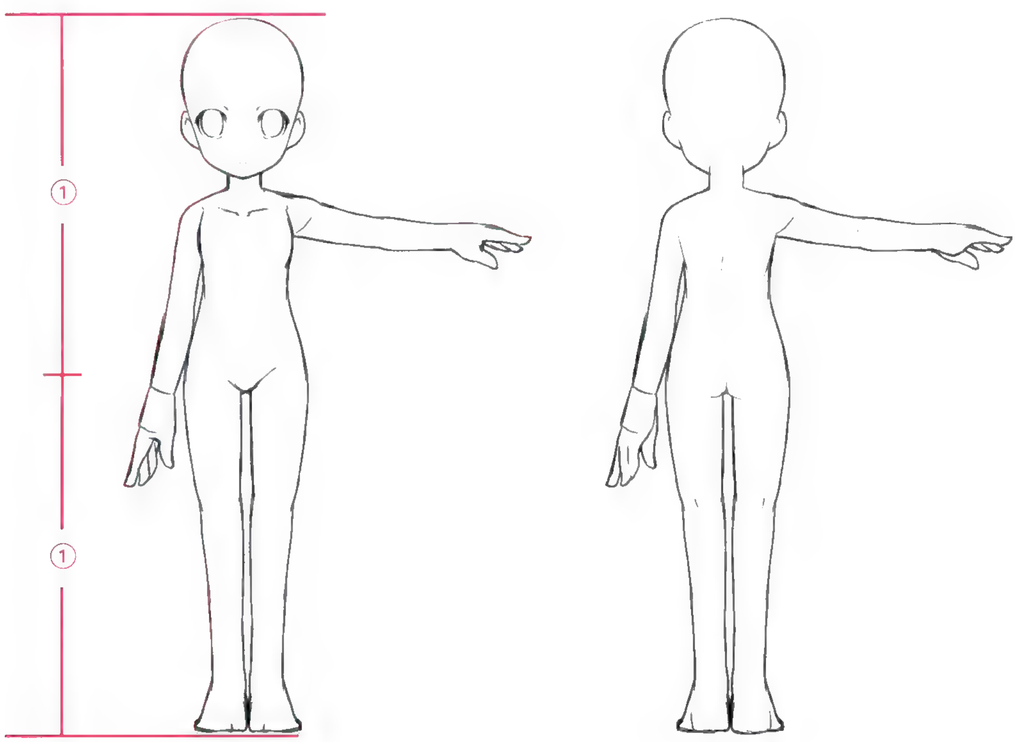
以上が顔を立体的に描くためのコツになります。描き始めは大変かもしれませんが、慣れれば難しく考えなくとも描くことが可能となります。私の場合は描き始めた当初、丸十字を上記で描いた通り、顔のパーツのバランスとりとして使っていましたが、今ではキャラクターの顔の向きとして使い、それに合わせての顔のパーツも自然と決まっています。

part. 11 顔の比率と見え方

顔が描けても身体が描けないという人は多いです。それは描き始めにほとんどの人がバストアップを描いて、そこでやめてしまうからです。確かにバストアップも大切ではありますが、バストアップだけ描き続けてしまうといざ全体を描こうとした時、顔はうまくかけたのに身体が小さかったり大きくなってしまうなど、とてもアンバランスなキャラクターができてしまいます。顔を描いたら胴体や足といった感じに全体を描くように意識しましょう。

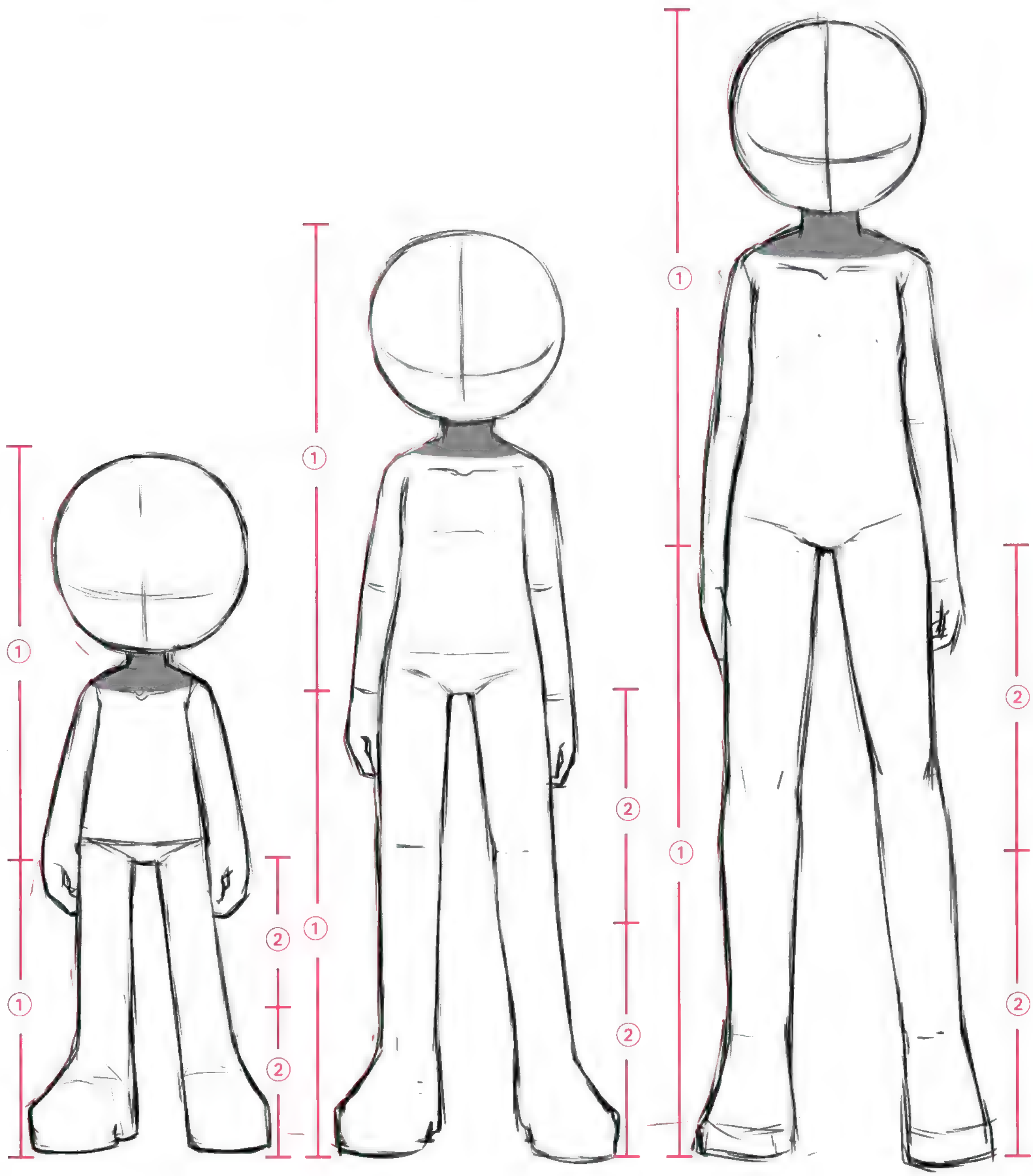
頭身が異なっても高さが変わらないもの

まず、はじめに身体の各パーツのバランスについて説明します。ここでは頭身が低い場合も高い場合も共通している点を知っておきましょう。



足の長さを考える

頭から足の付け根までの距離と、そこから足の裏までの距離がほぼ同じ①。また、股から膝までの距離より膝から足までの距離が長い、または等しくなります②。



頭身の高さによるキャラクターの違い

頭身の高さを具体的なキャラクターで
比較してみましょう。





Column —3頭身以下の描き方—

ここまで説明したキャラクターの描き方や掲載したキャラクターイラストはだいたい3〜6頭身ですが、デフォルメキャラの中には1.5頭身や2頭身というキャラクターも存在します(1頭身になると頭だけのキャラクターになってしまうので、ネタキャラ以外ではありえません)。3頭身以下で今まで説明してきた描き方ですと、顔と1足を大きく描くことで1頭身となってしまい、胴を描く1頭身分が残らなくなってしまいます。ですが、これは簡単に解決することができます。それは足を小さくまたは細くすることです。頭身のベースである顔はどんなサイズで描いても1頭身分という基準になってしまいますが、足や手の大きさに決まりはありませんので、この際は手はできるだけ小さく、足先になるほど細くし、指先は描かないようにします。



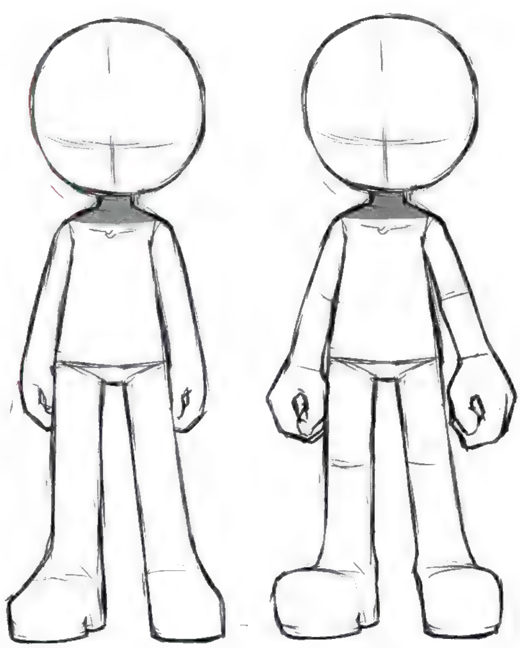
頭身が高くなればなるほどリアルに近づく関係でバランスを崩すとおかしな印象を受けてしまいますが、頭身が低くなればなるほど人形でもない限り想像上のものとして認識されるためか、そこまで不自然に思われません(これはRPGなどで出てくる想像上のモンスターなどにも言えることで、現実世界に存在しないためイメージイラストなどを見ても不自然に思われないのと一緒です)。
そういった意味でもデフォルメとは形にはまることなく、自由に描くキャラクターや頭身だと言えるでしょう。

part. 12 頭身と身体のバランスの関係

頭身が変化すれば身体の各部位のバランスも変化しますが、頭身を低くしたら各部位を小さくすれば良いというものではありません。ここでは頭身と身体のバランスの関係を解説します。

大きくしても大丈夫なパーツ

低い頭身を描く場合、手は大きい頭身の手の比率でも問題なく、足も手と同様に大きくしてもバランスは崩れません。むしろ安定するほどです。下半身は頭身（高）の場合、上半身と下半身の幅がほぼ同じなのに対し、頭身（低）になるにつれ下半身を若干大きく描くこともできます。こちらも、むしろ安定します。このことは土台が大きくなるにつれ安定する図形と同じことがいえるからです。

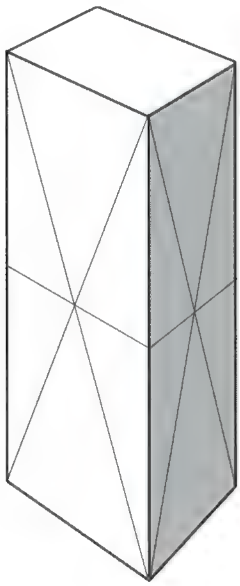




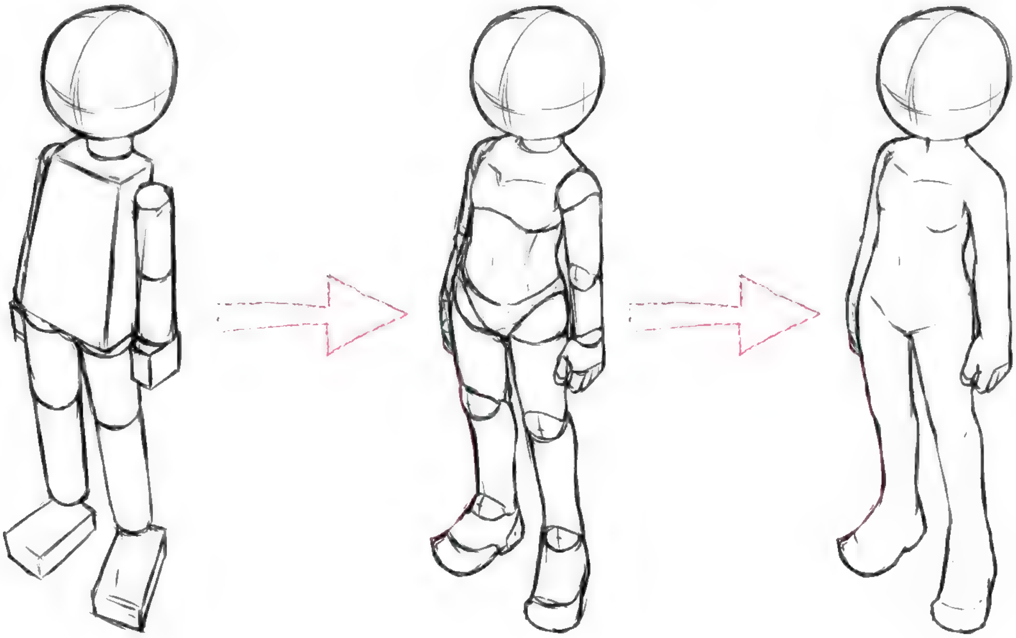
サンプルキャラカット

身体の大まかな意識の方法

身体を立体的に描く場合、まず“どんな空間にいるのか”“どんな図形が身体の中にあるか”を意識しましょう。一例としてこのような空間にキャラクターを描いてみます。



上記の“身体の中にある図形”は主に直方体と円柱そして円があります。直方体は胴体、円柱は首や腕や足、円は頭といった感じです。それを組み立てると次のようになります。



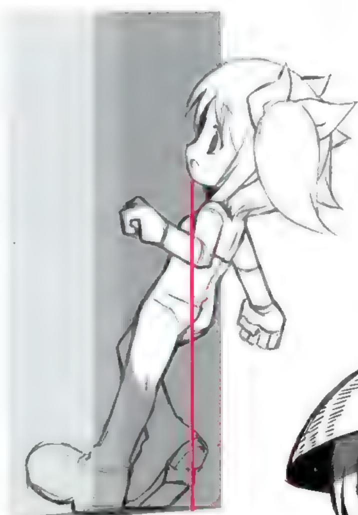
part. 13 重心とバランス

身体にはバランスというものがあり、このバランスが崩れるとまったく違った印象のキャラクターやアンバランスな身体を持ったキャラクターができてしまいます。そこで、バランスのとれたキャラクターを描くための重心の取り方を紹介しましょう。

重心を左右から外さない

重心とはあごからその真下までを結ぶ、身体を支えている見えない柱のようなものです。立ち絵を描く場合、この重心が左右の足から外に出てしまうとバランスが悪く、今にも倒れそうなキャラクターができてしまいます。キャラクターが立ったポーズを描く場合は、この重心はできるだけ左右の足から外に出ないように描きましょう。

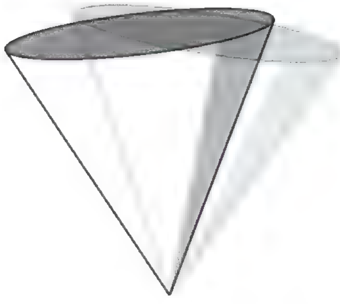




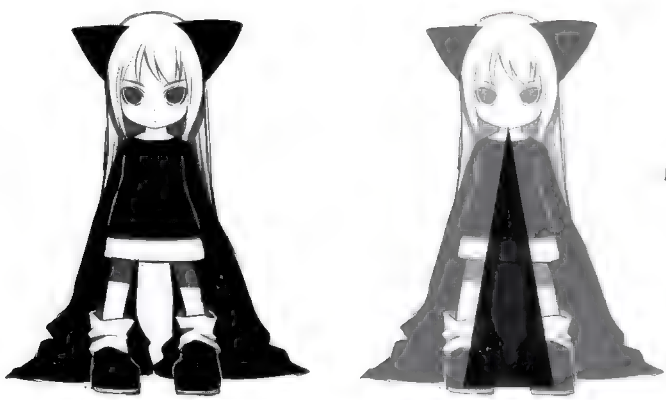


身体の中に三角形を思い浮かべる

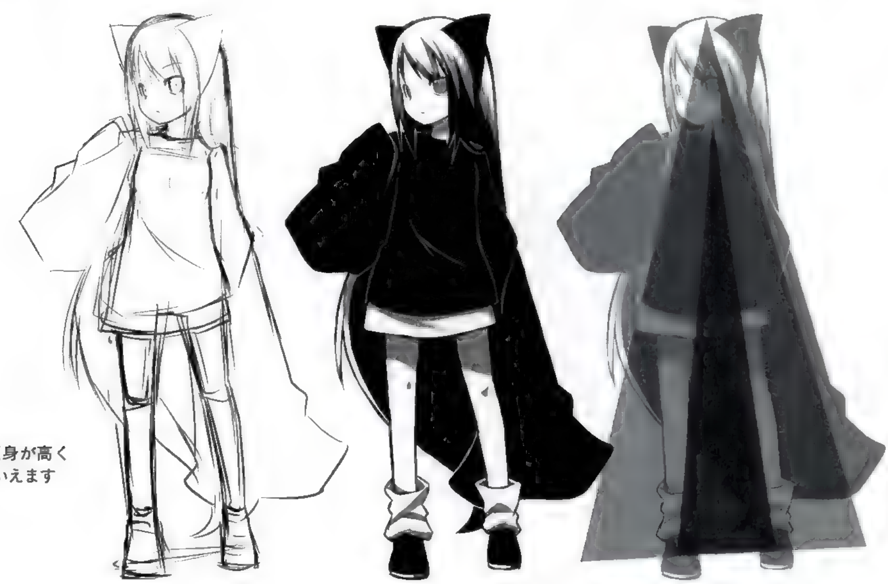
最も安定した立ち絵は首の真下がちょうど左右の足の中心にある時です。どんな角度でも身体の中に三角錐を思い浮かべながら描くと、比較的簡単にバランスのとれたキャラクターを描くことができます。



身体を円錐にたとえてバランスを考えます



底面の面積が大きいと、図形が安定します



安定度の見え方は頭身が高くなっても同じことがいえます

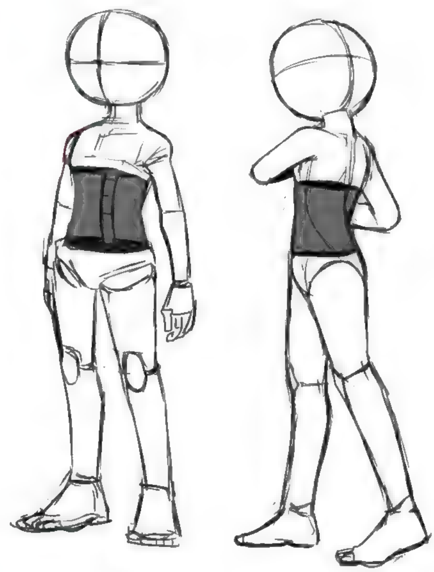
part. 14

背骨とデフォルメの筋肉

デフォルメキャラを描く場合でも人体の構造を意識しますが、どこまでリアルキャラを意識をすればよいのでしょうか。そのあたりの考察をここでは紹介します。

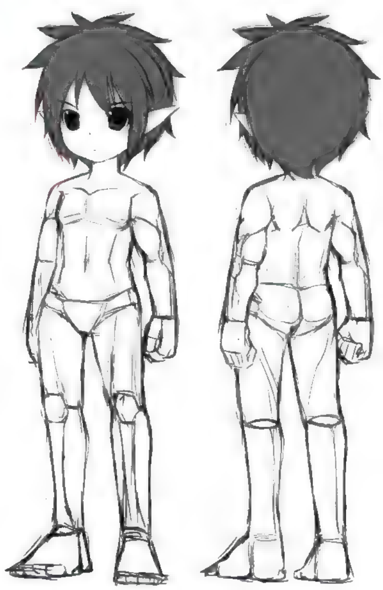
腹部の動きを意識する

身体の中に存在する図形の中で自由な形になる個所が"腹部"です。腹部は他の部位と違い、背骨を中心に曲げたりひねったりすることができます。

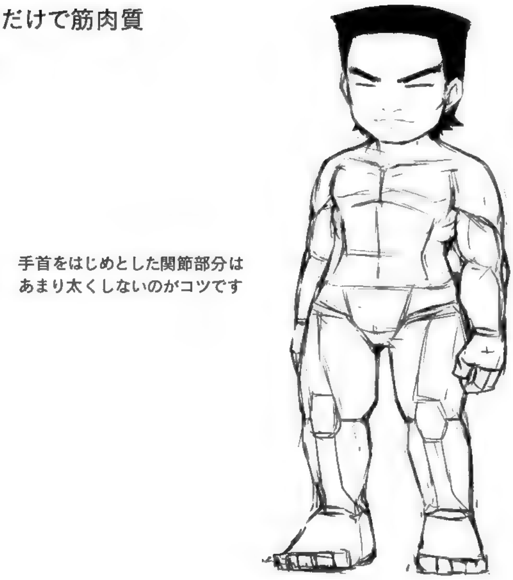


筋肉は知識だけでも知っておきたい

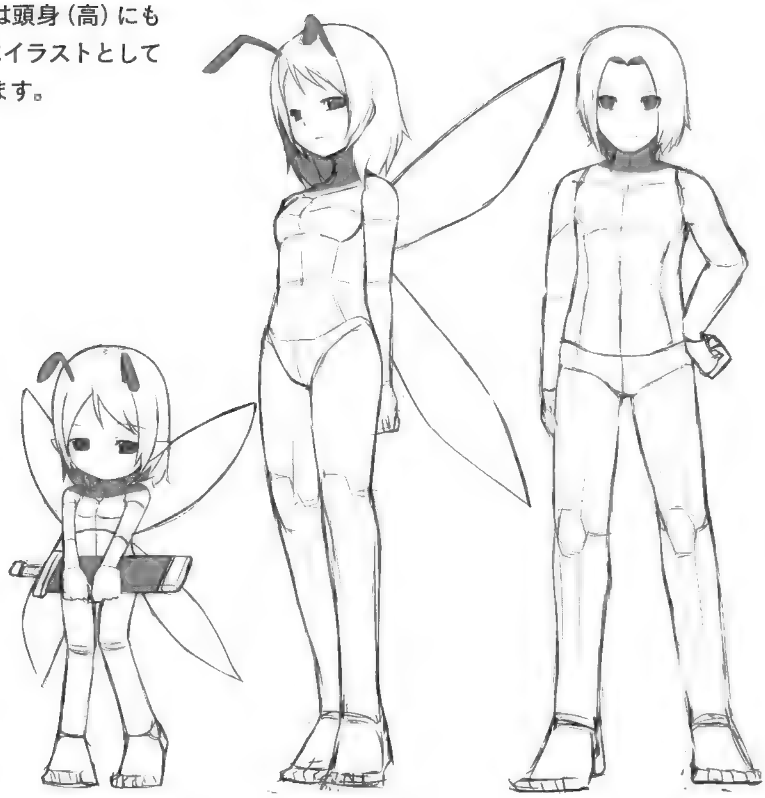
デフォルメキャラを描く際、リアルキャラほど筋肉を意識しなくてもキャラクターを描くことはできますが、筋肉の構造を知り意識すると、デフォルメキャラ（高、低）ともに立体的な身体やたくましい身体を描くことができるようになります。デフォルメ系の場合、リアル系ほど筋肉を描き込むことはないと思いますので、大まかな構造だけ知っておけばいいでしょう。



腕や首や足、腰などを一回り太くするだけで筋肉質なキャラクターを描くことができます。



この筋肉の大まかな構造は頭身（高）にも当てはまることで、実際にイラストとして描くと下図のようになります。



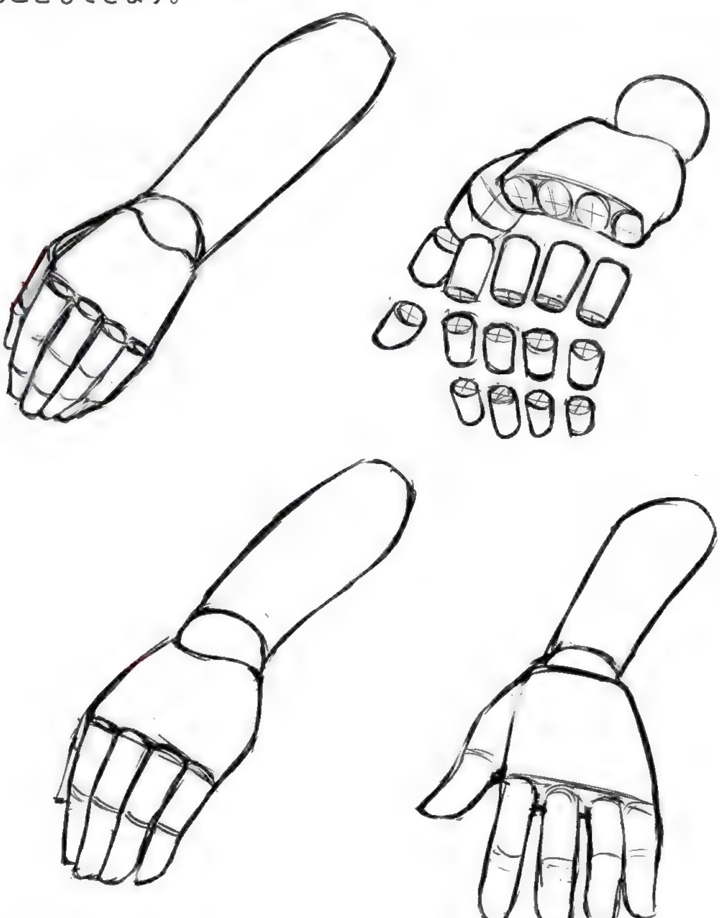
頭身が低くなるにつれ筋肉を意識する必要はなくなりますが、その代わりに身体にある図形（円柱など）を意識しつつ描くとよいでしょう。また、女性キャラクターを描く場合は全体的に丸みを帯びた線で描くようにしましょう。

part.
15
手の描き方

人の指は5本で構成されていますが、デフォルメキャラの場合は必ずしもその通りに描く必要はありません。ここでは手の構造と頭身ごとによる具体的な手の描き方を紹介します。

指の構造

手は下図のように5本の指があり、各指は3つの関節によって構成されています。リアル系の場合の関節は親指は2つ、その他4本の指は3つありますがデフォルメの場合は人によってまちまちで、関節を2つにすることもあります。また頭身（低）の場合、手首から先を大きくすることで特徴のあるキャラクターを作ることもできます。

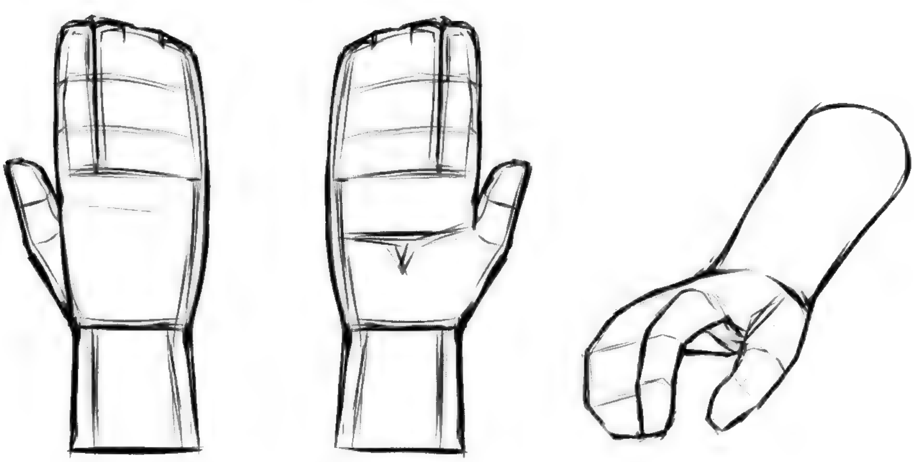


具体的には、次のようにキャタクターの頭身によって描き方が変わってきます。

1～3頭身程度で描かれる手

親指や人差し指、その他3本の3パーツからなる手です。鍋を持つ時に使用する手袋のような形をしています。

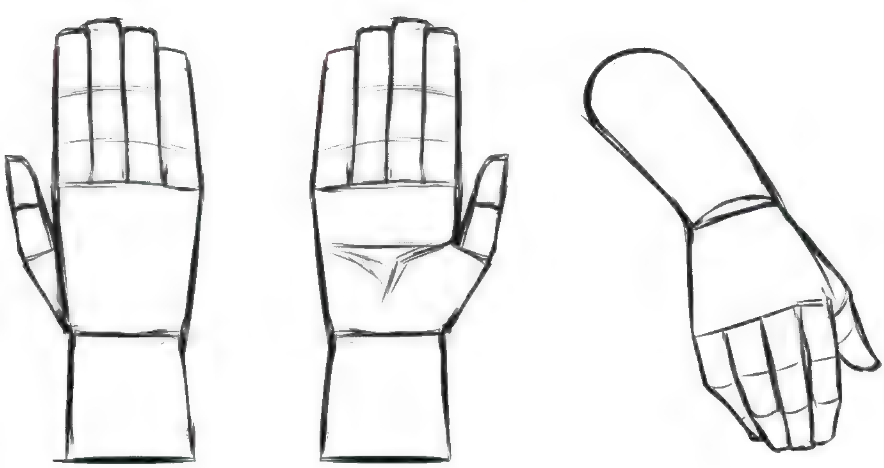




3頭身ぐらいで描かれる手

親指や人差し指、中指、薬指、小指からなる一般的な手です。しかし、リアル系の手とは若干異なり、指と指との間隔がほとんどありません。

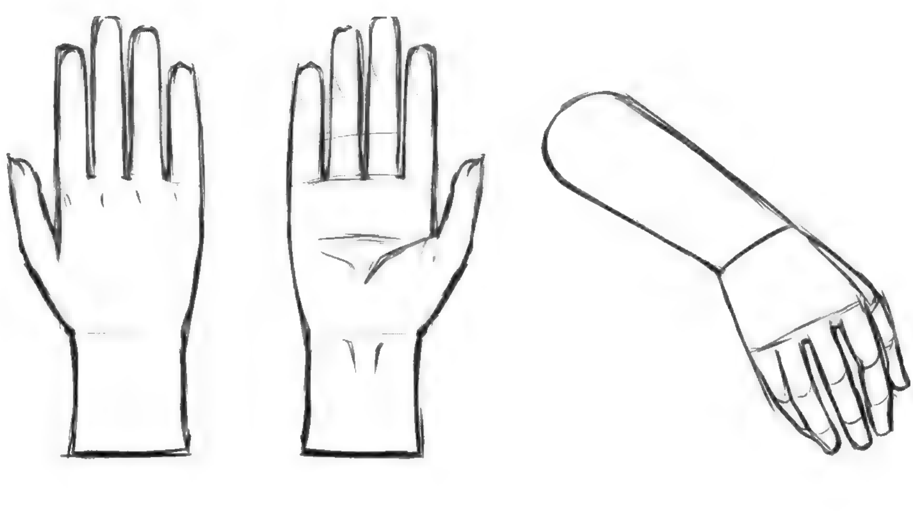




3頭身以上で描かれる手

親指や人差し指、中指、薬指、小指からなる一般的な手です。左図の例と違い、指と指との間に若干の間隔があります。



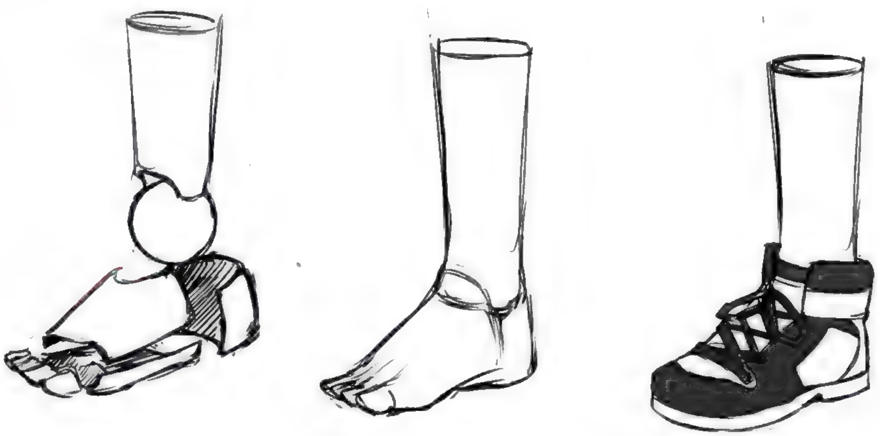


part. 16 足の描き方

手に引き続き、デフォルメキャラの足の描き方を紹介します。

足首より先を大きく描く

まずは「通常の頭身の足」と「頭身（低）の場合の足」の描き方を比較してみましょう。足も手と同様に頭身（低）の場合、足首より先を大きくすることでも描けます。頭身（低）の場合、手や足ともに自分の好きな形で描いてもそこまでバランスが崩れることはないので、描きやすいのかもしれません。



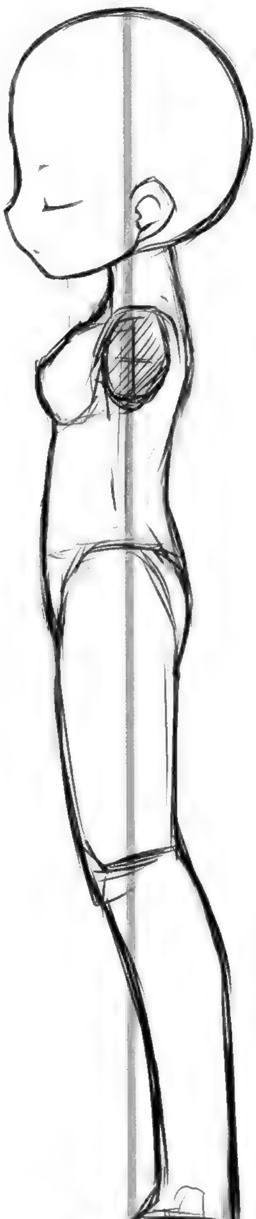
通常の頭身の足



頭身（低）の場合の足

真横の身体のラインは緩やかな曲線を描く

足は真横から描くと下図のようになっています。関節から下は緩やかな曲線になっています。あまりにも曲げすぎると今にも前に倒れそうなアンバランスな立ち絵になってしまうので、注意が必要です。



理想的ではない状態



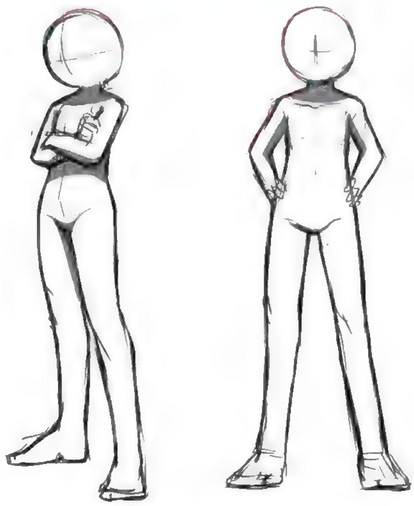
理想的な状態

part. 17 ポーズの描き方

ポーズは体全体で表す特徴であり、そのキャラクターのとるポーズによって髪型同様に性格などが分かります。キャラクターを描く際、そのキャラクターが"どんな性格やどんな環境で育ったか"などを考えながらポーズを描くと、特徴のあるキャラクターになるでしょう。

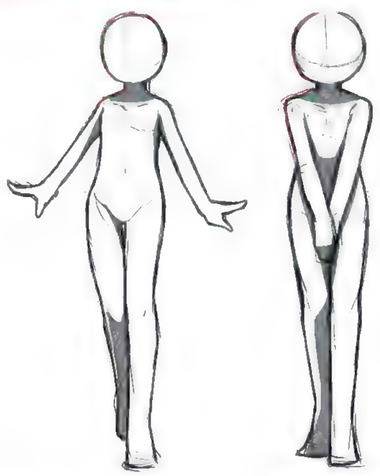
ここでは「男勝り、強気な、おしとやか、清楚、オドオド」などのポーズの一例を紹介します。ここで紹介するものはあくまでもイメージであって、男性キャラクターでも気が弱く、女性のようにかわいい、いわゆる"ショタキャラ"といった設定なら「オドオドしたイメージ」でも不自然ではなくなります。また、これは反対に女性キャラクターにも当てはまることで、文字通り男勝りな性格であれば、堂々としたポーズにより女性でも戦士のようなキャラクターを描くこともできます。デフォルメ（特に4頭身から下の頭身）は頭身が低くなるにつれ、男女の差をつけるパーツが少なくなってくるので描き分けるのが難しくなってきます。そこで、もし男の子か女の子か分からないキャラクター（顔）ができてしまった場合、男性キャラクターなら"足を外向きに"女性キャラクターなら"内股に"するだけで差をつけることができますので、試してみてください。

●男勝り、強気なイメージ



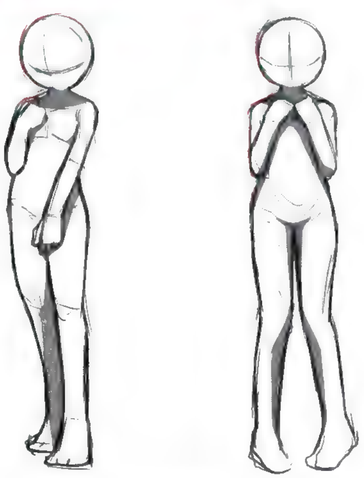
腕を組んだり腰に手を当てれば強気なイメージになります

●しとやかで清楚なイメージ



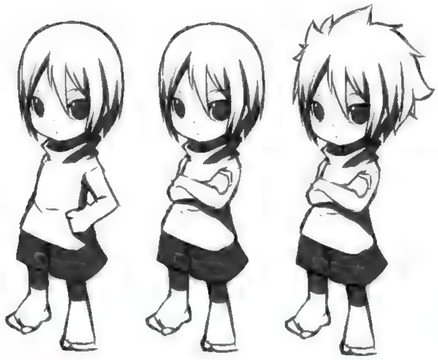
両手を広げるとしとやかで清楚なイメージになります

●オドオドしたイメージ

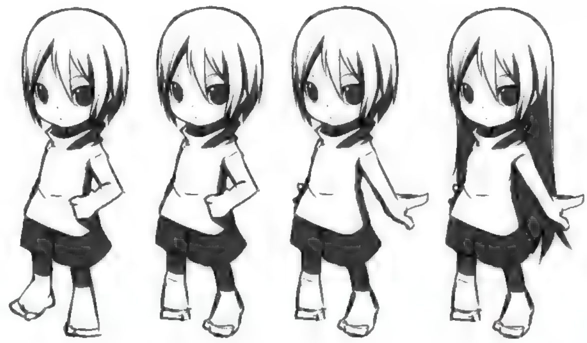


両手の位置でオドオドしたイメージを表現しました

●男の子を描く場合、手を組み男らしさを出し、髪をバサバサにして完成。



●逆に女の子を描く場合、内股にし、手を広げて女の子らしさを出します。髪、胸、服を描き変え完成となります（他にもタレ目にすることによっても女の子らしさを出すことができます）。



Column —デフォルメアイテムの描き方—

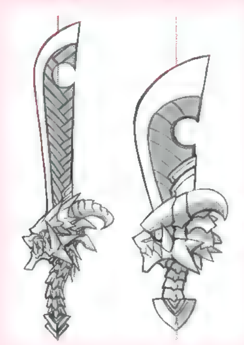
キャラクターがデフォルメされると、そのキャラクターの持っているアイテム（道具）もデフォルメ化されます。しかしこれは必ずというわけではなく、人によってはリアル（現実）の比率をそのままに描く人もいます。だからといってキャラクターとアイテムとのバランスが崩れるというわけではありませんが、アイテムのデフォルメ化の仕方を知っているとキャラクターとアイテムとのバランスがより良くなります。アイテムをデフォルメ化する場合、できるだけ「薄いものは厚く」「細いものは太く」描くよう心がけましょう。

○ベルトをデフォルメする



薄い部分を厚く描くだけでこれだけ印象が異なります。金具の部分はベルトの大きさに合わせて調節しました

○剣をデフォルメする



ファンタジーRPGに登場しそうな剣です。この場合、ベルトより複雑ではありますが、上記でも説明した通り「薄いものは厚く」「細いものは太く」描くということは変わりません。薄い部分は「刃」、細いものは「装飾のところどころにある角やキバ、刃」です

まとめ

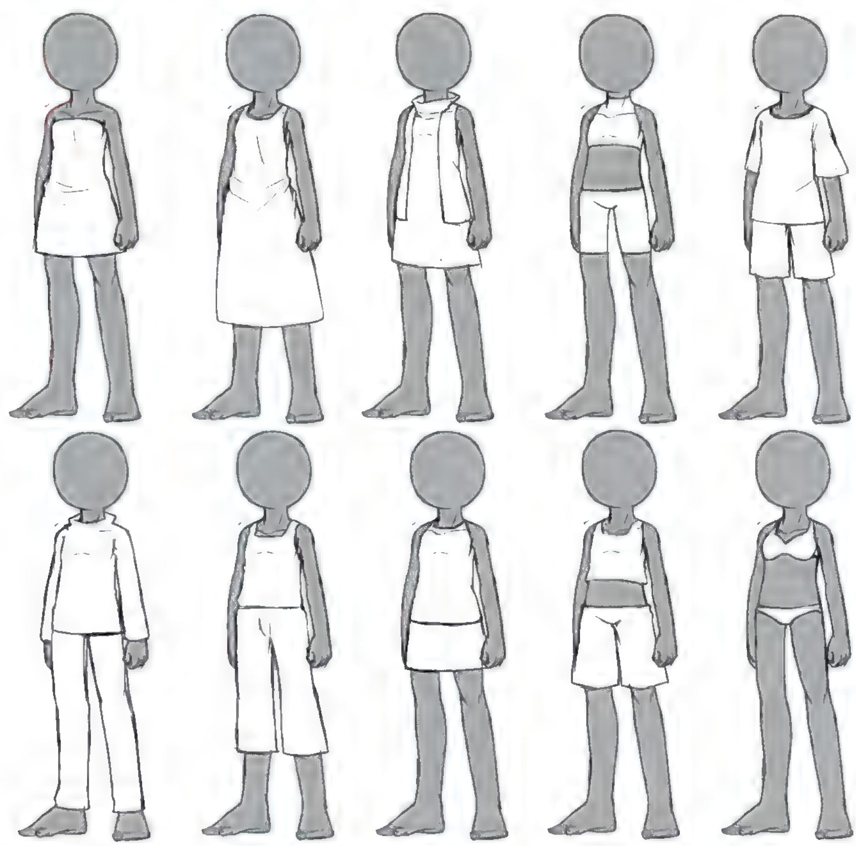
このように大きいパーツに挟まれている細いパーツがある場合、その細いパーツをその大きさにすることでより簡単に描くことができます。このことはキャラクターにも言えることで、今まで登場してきたデフォルメ（低）キャラクターを見て分かる通り、頭、手、胴、足は大きいですが、それを結ぶ箇所である腕や足は細くなっています。

part. 18 服の描き方

服によってもそのキャラクターの印象は違ってきます。変わるのは容姿による性格もありますが、一番は世界観です。例えば学生服を着ていれば現代、魔法使いのような服装をしていればファンタジーといった感じです。

服装をテンプレートとして考える

シンプルな服であれば描くのは簡単なことです。そのキャラクターの住む環境が寒ければ長袖や長ズボンの「厚着」になり、対してそのキャラクターの住む環境が暑ければ半袖や半ズボンの「薄着」と、それさえ頭にあれば描くことができるからです。しかし、それだけだとワンパターンになってしまいますので、下に服の大まかなテンプレートを用意しました。組み合わせるだけで違った服をいくつも作ることができると思います。また、組み合わせるだけでなく、袖や裾を短くしたり長くしたりすることでも作ることができます。

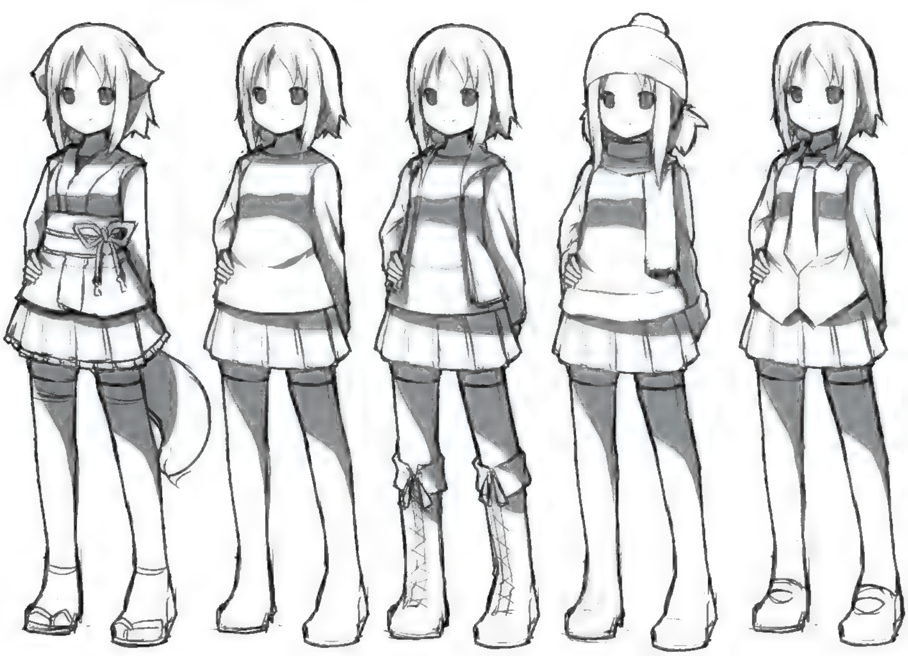


服を描く手順

実際にキャラクターの服を描いてみると次のような手順になります。
①最初にキャラクターのあたり、裸婦デッサンを描きます。
人によっては身体のラインを描かず、いきなり服を描く人もいるようですが、それだと服で隠れている部分や線がどんな形になっているか分からず違和感のあるキャラクターができてしまいます。
キャラクターを描く時は極力裸婦デッサンを描き、その上に服を着せるというふうにしましょう。
②長袖やスカート、ニーソックスとありきたりではありますが、服をキャラクターに着せます。
③②のままだとあまりにもシンプルすぎるので、上着を着せ、靴も履かせました。
最後に単調ではありますが、色をのせると服を着たキャラクターの完成です。



さらに違うキャラクターに同じような服を着せ、アレンジを加えてみました。和のテイストを加えてみたりパーカーをはおらせたり冬によく見るマフラーやニットといったオプションを追加するだけでも、簡単にバリエーションを増やすことができます。



part.
19

キャラクターの描き方

ここからは実際にキャラクターを描いて具体的に紹介していきます。キャラクターをいきなり描く前にそのキャラクターのイメージや設定を考えます。ここで私が描くキャラクターは「活発でファンタジー、女の子で小さいのに力持ち」といった設定です。その設定に加えて、頭身は本誌が"デフォルメキャラクターを描く"というコンセプトなので、見て分かりやすい4頭身程度に設定しました。

アタリを描く

まず最初に大まかなポーズを決めます。描く際、身体の描くパーツがどんな図形からなっているかを考えながら描きましょう。



余計な線を消す

余計な線を消すとこのようになります。なお、このキャラクターは女の子なので、女の子らしさを出すために内股にしました。



トレース

今回は身体の構造を分かりやすくするため裸の段階でトレースをしていますが、普段は下絵の（ラフ）の段階で服まで描き、完成図が見えた段階でトレース作業をしています。



表情を描く

このキャラクターの設定である「活発」というイメージをつけるために笑い顔にしました。



服を描く

以降でも再び説明しますが、デフォルメ系のキャラクターはアイテム（このキャラクターの場合、腕輪や斧、帽子）もデフォルメすることで、よりかわいい印象を与えることができます。



仕上げる

装飾品や模様を描き足し、着色してキャラクターを完成させます。

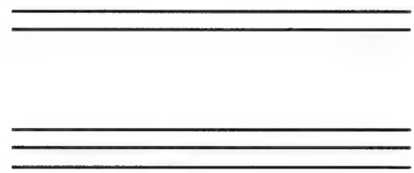


衣装を描き込む

衣装を描き込んだだけで完成としてもよいのですが、さらに描き込んでみましょう。付け足す点としては主に“服などの模様”です。キャラクターの服にはだいたい線状の模様が存在します。そのアレンジの仕方として簡単なものを解説してみますので、参考にしてみてください。

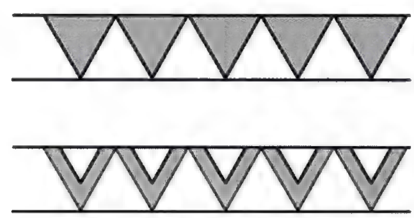
①一本線

ただ2本の線を描くだけでも模様になります。また、2本から3本または4本といった具合に増やすだけでアレンジすることができます。このキャラクターでいうと腹部のインナーや袖の模様で使用しています。



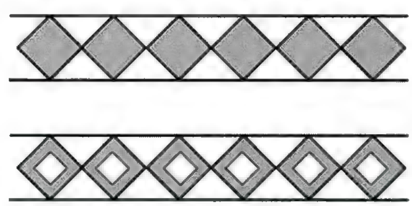
②三角形

2本線の間にジクザクに線を描き足すだけでも模様になります。

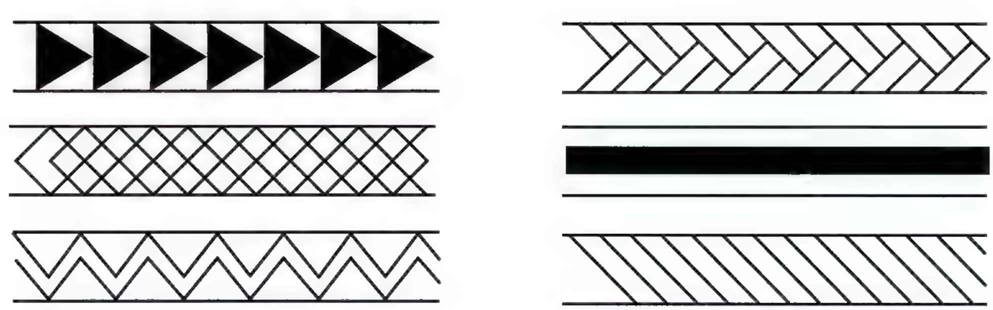


③四角形

2本線の間に菱形を描き足した模様です。中心をくり抜くことによっても違った模様を作ることができます。



その他にも上記を応用し下記のようにアレンジすることもできます。



これはあくまでも“簡単なもの”であり、中にはこの枠では当てはまらないものも多数あります。そういったキャラクターを見つけた場合はキャラクター全体を見るのも大切ですが、模様やそのキャラクターが着ている服などにも気を配ってみてください。

さらに描き込む

159ページの「仕上げる」でも1体のキャラクターデザインとして完成はしていますが、ところどころ寂しく感じたので斧の先端をはじめ、装飾などをさらに描き込みました。人によって完成度は違いますので、さらに描き込む人もいれば、とてもシンプルでとてもかわいいキャラクターを描く人もいます。



以上がキャラクターを描く大まかな解説になります。ここで説明をしたのはあくまでも私の描き方や基礎的な描き方になりますが、描き方はここで紹介しただけではありません。描き手の数だけ描き方が異なり、描き手の数だけキャラクターがあるからです。キャラクターを描く上で“あのキャラクターに似てる”とか“どうやったらイメージの異なるキャラクターを作ることができるのか”“どうすれば個性あふれるキャラクターを描くことができるのか”など考えてしまい、前に進まないことも多々あるとも思いますが、それもキャラクターを作る上でとても重要なことです。
本稿を見て、1人でも多くの方がキャラクターデザインやイラストを描くということに興味を持ち、画力向上への手助けに慣れれば幸いです。

キャラクターや背景の着色テクニック

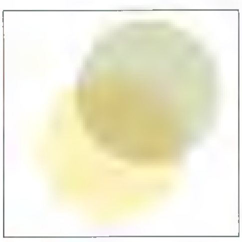
part. 01 色彩設計を考えた着色術

神吉 Kamiyoshi

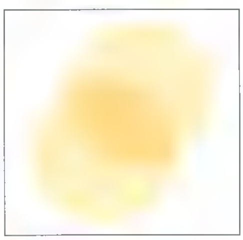
ここからはPhotoshopを用いた私の着色のテクニックを紹介しますが、着色の技術以外にもキャラクターの色を決める色彩設計も含めて紹介します。キャラクターの色味は作品の世界感につながります。どのように試行錯誤をしてキャラクターの色を決めているのかを含めて参考にしてください。

理想的でない影色

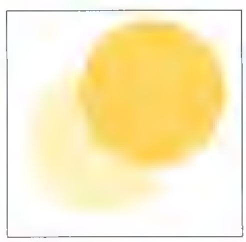
影の色は基本的には茶色などを混ぜた灰色を描画モードの「乗算」で重ねていますが、肌色は肌の鮮やかさを出すために少し方法を変えています。下図は初心者が誤りがちなどこか違うように見えてしまう肌の影です。もちろん効果的に使うこともできますが、萌え絵だと合わないことが多いようです。



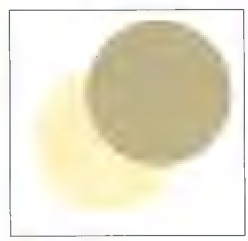
他の部分の影の色をそのまま同じように乗算



肌色をそのまま乗算



真横にスライドして色を濃くした(彩度のみ上げた)



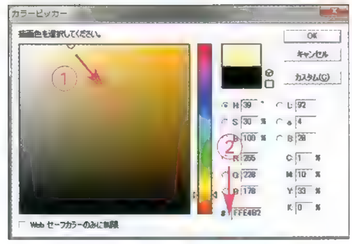
真下にスライドして色を濃くした(明度のみ下げた)

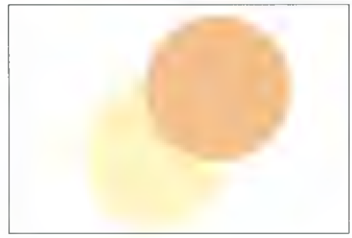
このようにただ単に色を濃くしたり黒くしただけでは影に見えないのは、人間の目による補正現象がか関係しています。同じ色でも周囲の色に引きずられて色が変わって見えるのが原因です。先に挙げた例の3番（彩度のみ上げた）を見てもらえば分かると思いますが、同じ色を濃くしただけなのに、彩度の高い濃い色のほうは元の色よりも黄色いように見えると思います。これは色陰現象と呼ばれるもので、彩度の高い色と低い色を並べると、彩度の低い色は補色に近づいて見えてしまいます（右ページのカラーピッカーだと虹色のバーの下方向に色がずれる感じですね）。

Chapter.04
Part.01
色彩設計を考えた着色術

理想的な影色の作り方

私の場合は、右上図のように明度を下げて彩度を上げた後①、カラーのスライダーを動かして補色に近づけて影色を作っています②。この操作で、右下図のような色になりました。ちなみに影色をパーツごとに塗り分ける場合も同じ方法で色を選んでいます。また、影色を選ぶ時に「何か違うな」と思ったら実際の写真などから色を抽出してみるのもいいかもしれません。普段は意識していなくても実は色を見る時には周りの色や光の状態でかなり補正がかかっているので、思い込みで塗るとなかなかうまくいかなかったりします。前述した色調の補正などを使っていろいろと色を試してみましょう。





キャラクターの色を選ぶ

Photoshopの「色相・彩度」を利用していろいろな色を試してみましょう。普段使わない色使いのパターンを発見できるととても楽しいです。まず最初は髪の毛の色相のみずらしたものです。



左から「明度を上げたもの」、「彩度を下げたもの」、「彩度と明度を下げたもの」です。



パーツ分けをして、このように制服の色だけ変えてみました。



カラーイラストを書く

ComicStudioでベースと影を塗った後はPhotoshopでの作業になります。ComicStudioは基本的にレイヤーごとにしか色が変えられないので、本格的な作業はPhotoshopなどのカラー向けのソフトで行っています。



01 ComicStudioからPSD形式で書き出した状態です。レイヤー分けが多い時には、塗るところを間違えないように色分けをしています



02 Photoshopの「色相・彩度」を利用したり、「塗りつぶし」や「グラデーション」ツールで色を整えます。肌色は前のページの通り、乗算で影色を重ねただけでは不自然になりやすいので、肌色の影の部分だけ別に塗ります



03 影レイヤーで選択範囲を作り、肌レイヤーの上にもう1枚レイヤーを作り、塗りつぶしします。肌色以外の部分は同じ手順で肌色レイヤーから選択範囲を作り、カットします。後は色を整えたり、ブラシなどでグラデーションやボカシをつけたり、ハイライトを入れたりして完成です

影レイヤーのこの部分を「右クリック」→「レイヤーの透明部分」を選択（または「Ctrl＋クリック」）

レイヤーを使って光の効果を出す

最後に、お手軽に線や色がきれいに見える処理を紹介します。ぼかしとグラデーションのみの非常に簡単な処理ですが、仕上がりがかなり違ってくるお勧めの手法です。



01 塗り作業が終わった段階のイラストです



02 ①のレイヤーをコピーして「ぼかしフィルタ」をかけます



03 上に明るい色、下に暗めの色でグラデーションをかけます。上は黄色系、下は茶色系がお勧めですが、絵の雰囲気によって変えます

04 ②と③のレイヤーモードを「ハードライト」に変え、不透明度を調整します。だいたい20～40%の間にすると淡く紗がかかったような感じになります。「スクリーン」や「乗算」などレイヤーモードをいろいろ変えてみても面白い効果になりますので、試してみるといいと思います。アナログ画材で描いてスキャナ取り込みしたものにも使える効果ですので、アナログ派の方もぜひ試してみてください



part. 02 ComicStudio中心の着色術

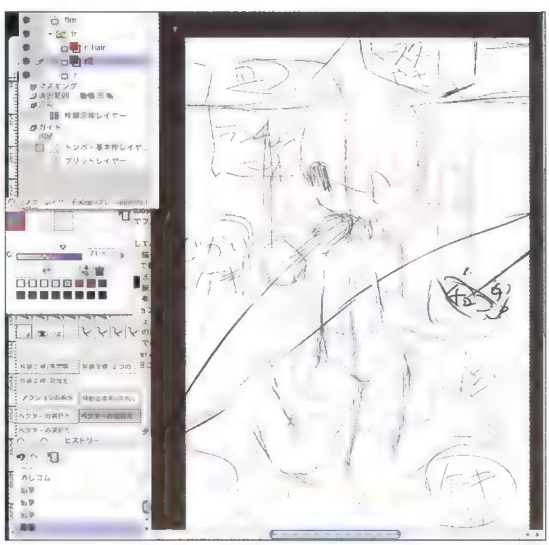
くろば Kuroba

私は通常、Power Mac G5 Quad (4GB、2.5GHz、Mac OS 10.4.11 Tiger) に「ComicStudio EX 3.1.7」とペンタブレット (WACOM intuos3 PTZ-630) を使って描いています。ラフや下書き、線画、仕上げまでフルデジタルのこの環境が整うまではさまざまなソフトを使い、思考錯誤してきました。「Photoshop」はペンタブレットで描ける線が汚い上に、紙を回転させる動作ができない。「Painter」はレイヤーを10枚ぐらい作って作業をしていると動作が重くなる。オンラインソフト「SAI」は私が使っているMacには対応したバージョンがリリースされていません。その点、ComicStudioは線の補正機能とそもそもの線の滑らかさ、マジックワンドの隙間補完、トーンをレイヤーで扱えたり、保存は早いし、作品管理機能もあり、さらにはベクトル線など、漫画を描く上で涙が出るほど便利な機能が詰まっています。バージョン3.xだとグレーの扱いがかなり不安定なことが上げられますが、慣れとアクションでカバーすれば快適な万能漫画ソフトであることは間違いなしでしょう。

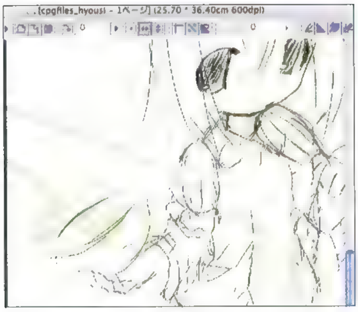
キャラクターのラフ描き



01 まずは黒のフレームを作った後、アタリを兼ねたラフ画を「鉛筆ツール」で殴り書きしていきます。「お菓子が散らばってる中におなごが座ってる感じ」にしようという構想は1ヵ月ぐらい前から温めていました。「キャラクターの座り方で三角構図 (安定)」「チョコレートの流れでS字の流れ (流線、滑らか、勢い)」「紙面をはみ出すように回りに散らばったさまざまアイテムにより、中心のキャラクターを引き立たせるように+華やかで楽しい感じに」など、構図についてもアバウトに考えていきます

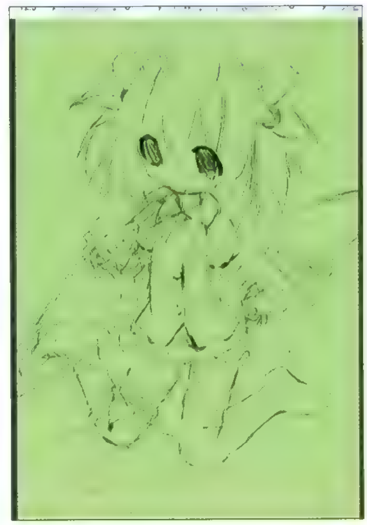


02 「レイヤーのカラー表示」を用いると、レイヤーの色を別色に置き換えて描くことができます。服装、髪の毛を描き足しました。この状態だと、ものすごく線が汚いです。私もおそらく明日になったらこの絵から下書きを起こそうなんて馬鹿げた考えは起こさないでしょう。しかし、こんなラフな線でも、日を改めず勢いで描こうとすれば、自分が描こうとした線を忘れないうちに清書できます。ラフと清書は日を分けない、これは重要です



03 ComicStudioの非常に便利な機能に、ウインドウを複数表示してそれぞれのウインドウを左右反転したり、回転して確認できるという機能があります。紙に絵を描く時に「紙を裏返してデッサンを確かめる」という操作がワンクリックで可能なのです。また、この状態のまま絵を描けるので、鏡を見ながら手を描くときにも非常に重宝します

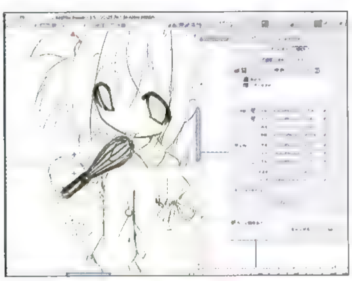
04 レイヤーを2枚用いて、キャラクターの下書きを終えました。まだデッサン的に気になるところがありますが、後はペン入れしながら修正していくことにします。原稿が緑色なのは「透明部分の表示」機能を使っているからで、ここで線画のカラー表示の設定と同じ色に設定しています。例えるなら覚えたい部分をマーキングしてカラーシートを重ねるとそこだけが見えなくなる理屈と同じです。これでレイヤーパレットをわざわざ非表示にすることなく、ラフ線を消して下書きの仕上がりのみを確かめることができます

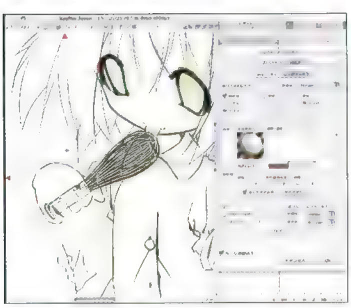




05 いよいよペン入れに入っていきます（といっても描き始めてからまだ1時間ちょっとですが）。アナログのペン入れでもいわれるように、「なぞるのではなく新たな線を作る感じ」で、線を引いていきます。なお、髪の毛など滑らかな曲線がほしいところは「ベクターレイヤー」（描いた線をドローソフトのように扱える機能。後から線ごとに曲げたり消したりできる）、その他は「ラスターレイヤー」（普通のお絵描き）というふうに、最低でも2枚レイヤーを分けてペン入れします。特に目は必ずラスターレイヤーに描くようにしています

06 泡立て器、ボールといった形状が幾何学的なものは、3DLT機能を使うと便利です



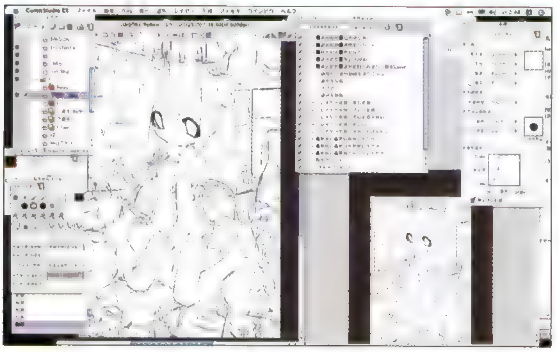


07 色は自分で塗りますので、「取り込み先レイヤー」を「輪郭線：ベクターレイヤー」のみに設定します。3Dの取り込みが終わったらベクターレイヤーに変換しておきます



08 キャラクターの線画が終了です。続いて背景の線画に移ります

背景の描画

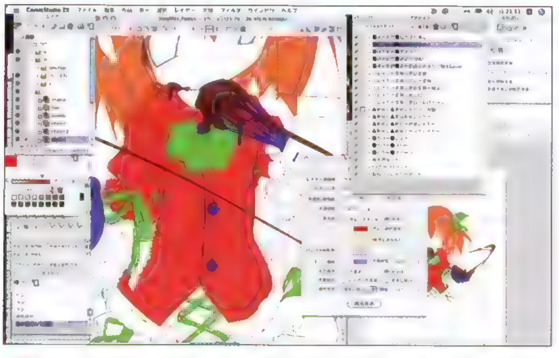


01 キッチンの土台となる部分だけ先にペンを入れ、続いて背景の下書きに入ります。この段階で曖昧だった「何を回りにごてごて並べるか」も決めました。資料を集めながらの作画だったので、この下書きだけで1時間もかかっています。ついでに、中腰で料理というのもツライので布団を敷きました

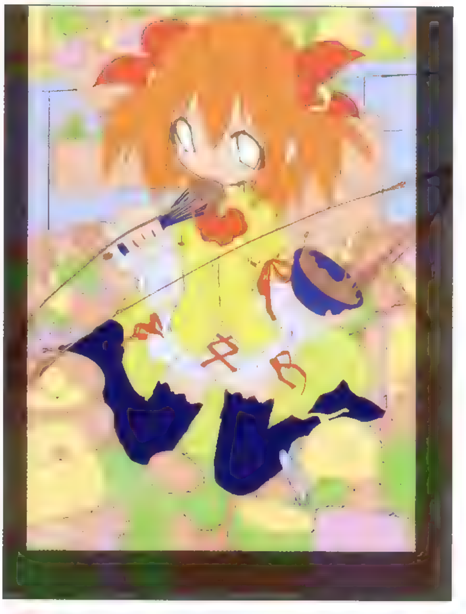


02 適宜3D機能を組み合わせながら背景は完了です。背景はキャラの5倍くらい時間かかっています

下塗り

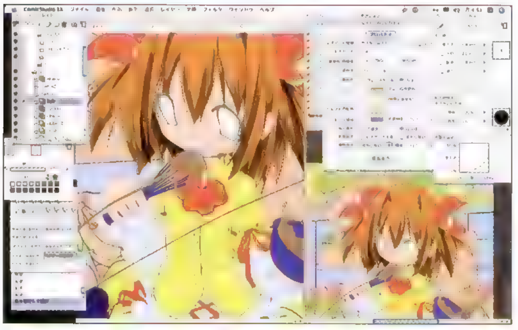


01 いよいよここから色塗りに移ります。まずは下塗りです。髪の毛、リボン、服、肌と、塗る範囲をべた塗りでレイヤー分けしていきます。ComicStudioの線の滑らかさとマジックワンドの「隙間を閉じる」機能が便利なので、この作業もComicStudioで行います。レイヤーのカラー表示機能とクイックマスク機能を使うと便利です。上の階層のレイヤーから塗っていきますが、この時、図のように「下になるレイヤー」(ここでは服のレイヤー(赤)が髪やリボンのレイヤーより下にあります)を少しはみ出して塗ることで、塗る範囲に隙間ができるのを防ぎます

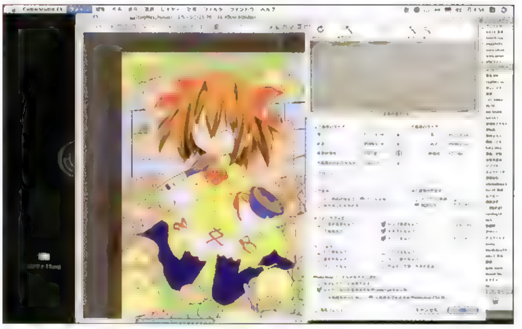


02 地道な作業の繰り返しにより、キャラ、背景とも下塗り終了。色はPhotoshopにて修正する予定で、ざっと色分けしました。この背景だとパーツごとにいちいちレイヤーを作っていては容量がもたないので、隣接しない部分ごとに塗っていきました(それでも背景だけでレイヤー9枚使用)

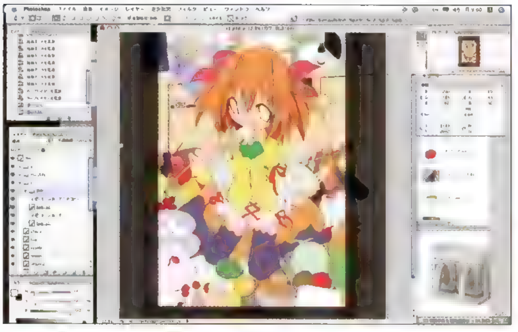
カゲの描画



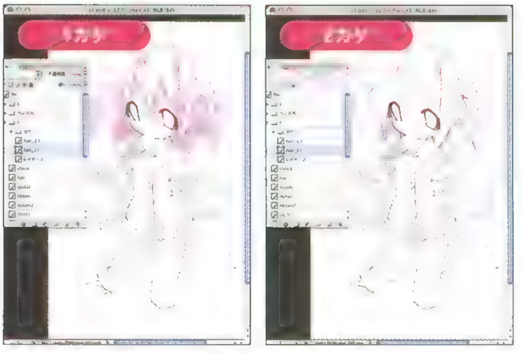
01 いよいよPhotoshopでカゲ塗りの作業へ…といきたいところですが、これまたComicStudioで描いた方が楽なので、髪の毛のカゲだけ先にグレーで作っておきます。ツールは鉛筆を使用するとグラデーションがかります。カゲは薄いカゲと濃いカゲの2種類、2枚のレイヤーに分けて塗っていきます（このように濃さを二段階に分けてカゲを塗ることを「二段影」といいます。カラーイラストだと二段影の方が断然絵が映えるのでオススメです）。このように単純だが滑らかさが必要な形のカゲは、Photoshopだとパスを使わなければキレイに出ないので面倒です



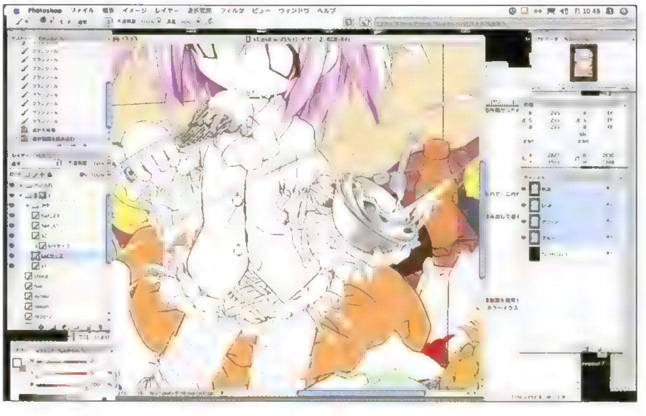
02 いよいよPhotoshopでの作業に入ります。「.psd」ファイルを指定して書き出します



03 まずは、各パーツごとにベタ塗りによる色の調整をします。ここで、グループ構成の確認です。
・「エフェクト」…ハイライトなどの特殊効果を入れていく用のグループです。
・「線画」…キャラクターの線画が入っています。ここだけグループの描画モードを「乗算」に設定。
・「カラー」…キャラクターの色。今べた塗りが入っているところ。ここに色を塗っていきます。
・「背景エフェクト」
・「背景線画」
・「背景カラー」



04 髪の毛のカゲは紫色に色を変えた後、レイヤーのモードを「乗算」にするとよい効果が生まれます。1カゲ、2カゲで微妙に色を変えるのがコツです



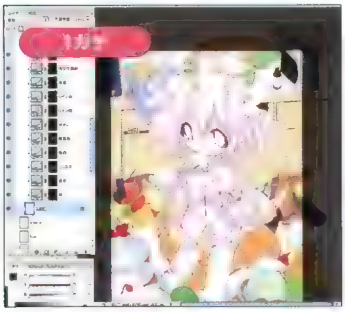
05 髪の毛以外のカゲについても同様に、グレーでカゲを作っていきます。パーツごとに選択範囲を作りながら（レイヤーのサムネイルでCtrl＋クリックにより、レイヤーを選択範囲に読み込むことができます。Ctrl+Alt＋クリックと組み合わせるとレイヤーごとの選択範囲を作ることができます）、1カゲは黒65、2カゲは黒30で、それぞれ白く塗りつぶしたカゲレイヤーに塗っていきました。カゲレイヤーは例によってモードを「乗算」にします。キャラクターのカゲ塗りは終了です

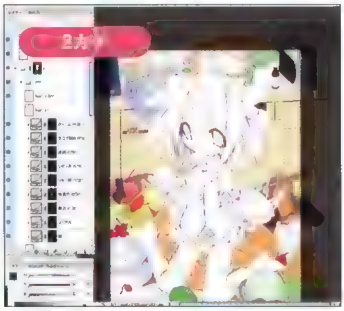
カゲの色調節

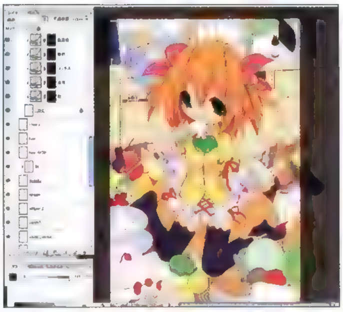


01 ここまで分かりやすいように下地を一時的に白で表示していましたが、色を戻すとこのような感じになります。グレーでカゲを塗ったので、まるで土みたいな味毛のないカゲになっています。もちろんこれでは好ましくないので、「トーンカーブ」レイヤーを使ってカゲの色を調節します

02 トーンカーブレイヤーを使い、クリッピングマスクでカゲレイヤーを調整します。クリッピングマスク機能とは、メニューから「レイヤー」→「クリッピングマスクを作成」を選択することで、現在のレイヤーのすぐ下にあるレイヤーにのみ、描いた効果を影響させることができます。これはPhotoshopを使った塗りの基本中の基本です。それぞれ1カゲ、2カゲ、それらを乗算で下地に重ね合わせた図です。絵的にもだいぶ華やかになってきました。1カゲは全体的に大胆に入れますが、2カゲは特に濃い部分のみに重点的に入れます







目のレイヤーの構造





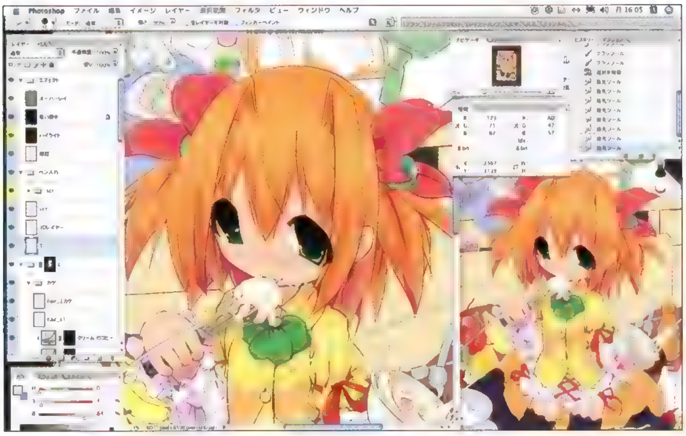






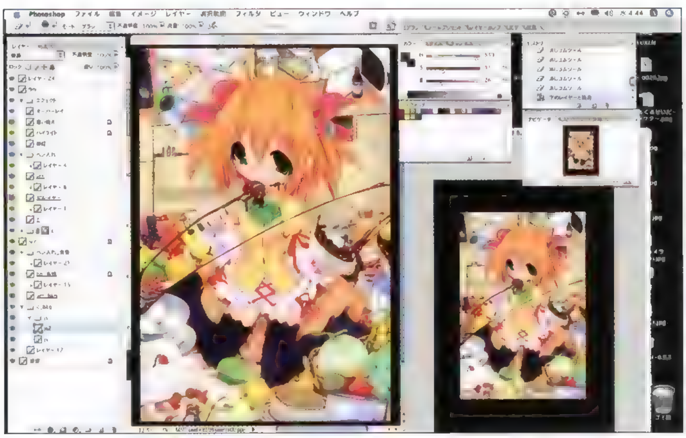
01 1は地の黒目レイヤーに「覆い焼きツール」で光を加えました。レイヤー2、3は、モード乗算で「クリッピングマスク」機能を用いて1に重ね、4の光の玉は線画を消してほしいのでグループ「エフェクト」内に作りました（覆い焼きカラーのモードを使う時は、あらかじめ真っ黒に塗り潰した上に白を置くと非常にキレイな色が出ます）

キャラクターの仕上げ

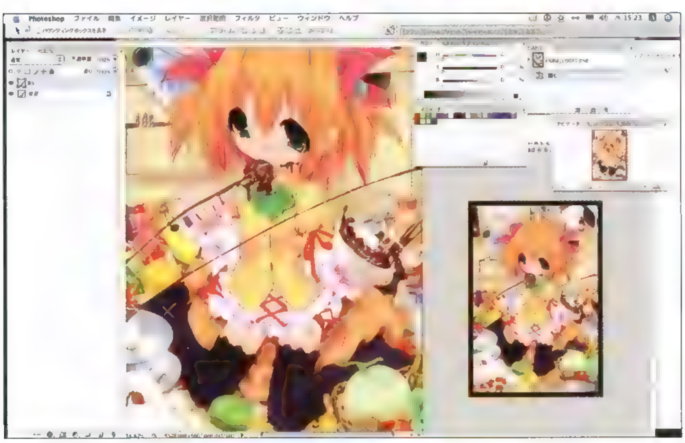


グループ「エフェクト」内にモード「オーバーレイ」のレイヤーを作って、髪の毛に下の方に青みを、肌レイヤーの手や足の関節に乗算にて朱色を入れることで、肌の柔らかさが増します。また、ぽつぽつと「エフェクト」内の覆い焼きカラーとスクリーンにモードを設定したレイヤー上にハイライトを入れていきます。肌などは、少し光点を入れるだけでもだいぶ質感が変わって見えるものです。ハイライトは入れ過ぎに注意。もう1つ重要な仕上げ。「線画」グループには、線画レイヤーは今回3つ用意しましたが、これに色を付けます。つけ方は線画のすぐ上に「スクリーン」レイヤーを作って、クリッピングマスクでリンクさせ、茶色など暖色系の色のブラシで塗っていくだけです。これも濃い部分と薄くする部分のメリハリをつけないと全体的にのっぺりした絵になってしまうので注意します。線画グループ全体はモードを「乗算」にすることで、色が薄くなった線画は結果的に透明度が下がり、下地に滑らかにマッチします。これを「色トレス」といい、絵の柔らかさを演出するには必須です

背景の仕上げ



背景も塗り方はキャラクターとまったく一緒です。テンションと根気との戦い…です。ただ、パーツが多いのでトーンカーブは使わず、直接紫色で乗算レイヤーにカゲを塗りました。また、カゲを塗る作業の前に、地のベタ塗りに模様を書き加える作業が入ります。今回はそれが段違いに面倒臭かったのですがフルーツや細かいパッケージなど、いろいろこだわって楽しんで描いてみました。一段落したら、バックアップを保存した後に、キャラのカラーグループ、線画グループ、背景のカラーグループ、線画グループをそれぞれ統一してしまいます

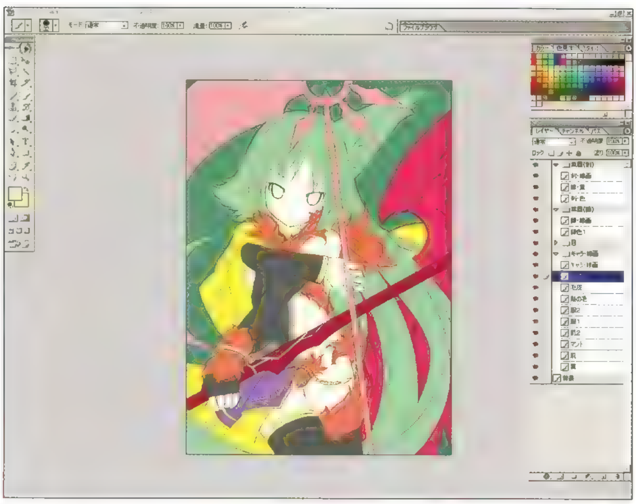


仕上げです。「操作A」＝『統合したレイヤーを複製→ 透明度を5～10％近くまで下げる→ぼかし「(ガウス)」』として、この「操作A」を線画やカラーに行うことで、かなり絵にほんのり柔らかい印象を与えることができます。特にカラーに対して行う場合は、描画モードを「スクリーン」や「オーバーレイ」に変更しても面白いです。また、モード「覆い焼き（リニア）」のレイヤーを新たに作り、チョコレートのまわりにキラキラを加えました。このような効果はブラシツールでブラシを自作することで簡単に作れます。キャラクターのカラーに再度「操作A」を行った後、朱色に塗り潰して描画モードを「オーバーレイ」にすることで、キャラクター全体を暖色系の色味に。背景も同様にして色味を調整します。以上で完成です

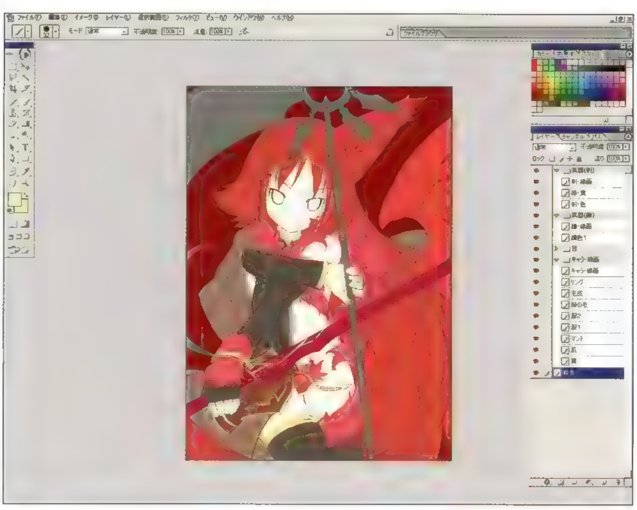
part. 03 SAIとPhotoshopを使った着色術

白玉団子 Shiratamadango

私の場合、下絵はオンラインソフトの「SAI」、着色・仕上げはPhotoshopとSAIを使用しています。ここでは着色・仕上げについてご紹介します。SAIはPhotoshopに比べ"入り"と"抜き"がきれいに描け直に描いているような滑らかな線が描けるため、ベタ塗り意外の塗りは基本SAIで、その他塗りやフィルター・効果などはPhotoshopで行います。

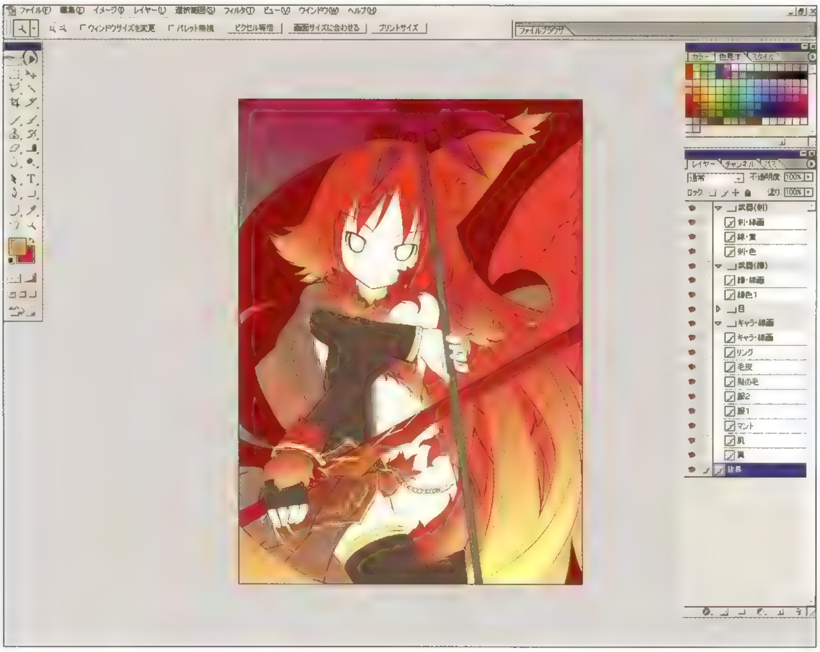


01 まず最初にPhotoshop 7.0を使ってベースを塗ります。パーツごとにレイヤーを分け、簡単に色を塗ります。この段階ではなるべく各パーツが分かるように違う色で塗ります。



02 色を合わせます。"炎の女戦士"というイメージのイラストですので、色調補正で全体的に赤でまとめました。

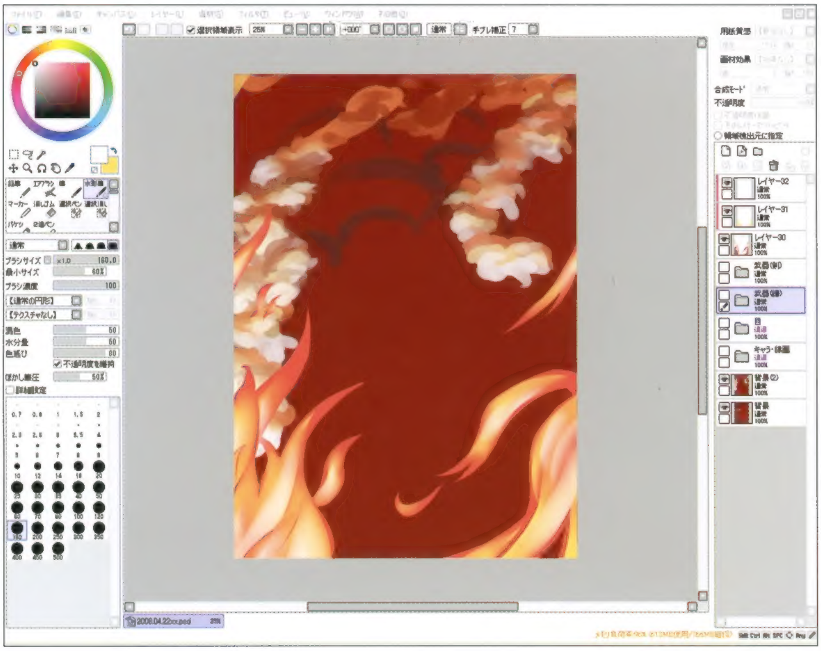
03 グラデーションをかけます。この場合、光の効果を後でつける予定なので、グラデーションをベース色にのせました。



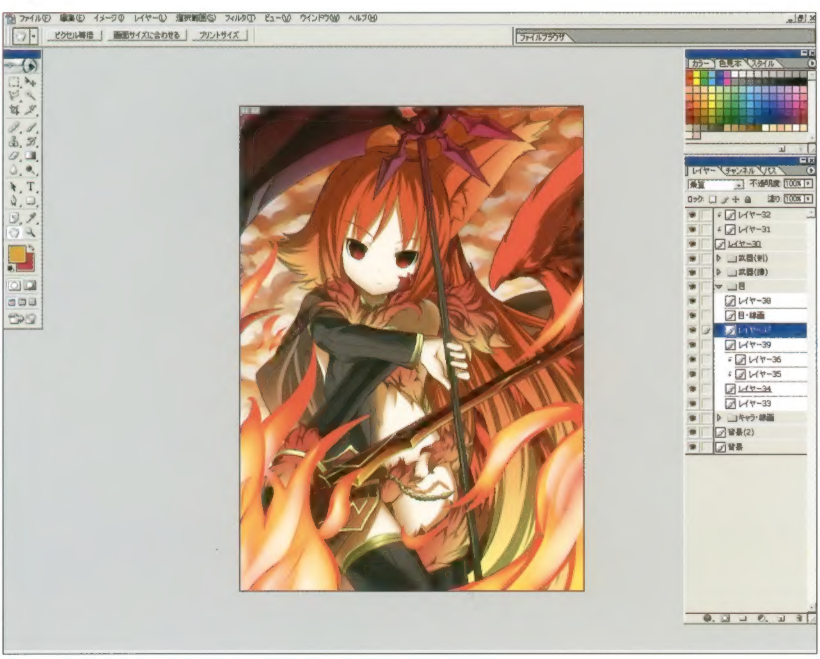
04 SAIで影を塗ります。白と黒100%の中間であるグレー（乗算レイヤー）で、影の一段階目を塗ります。



05 SAIで背景を描きます。背景は炎の煙、手前は炎をイメージして簡単に描きました。



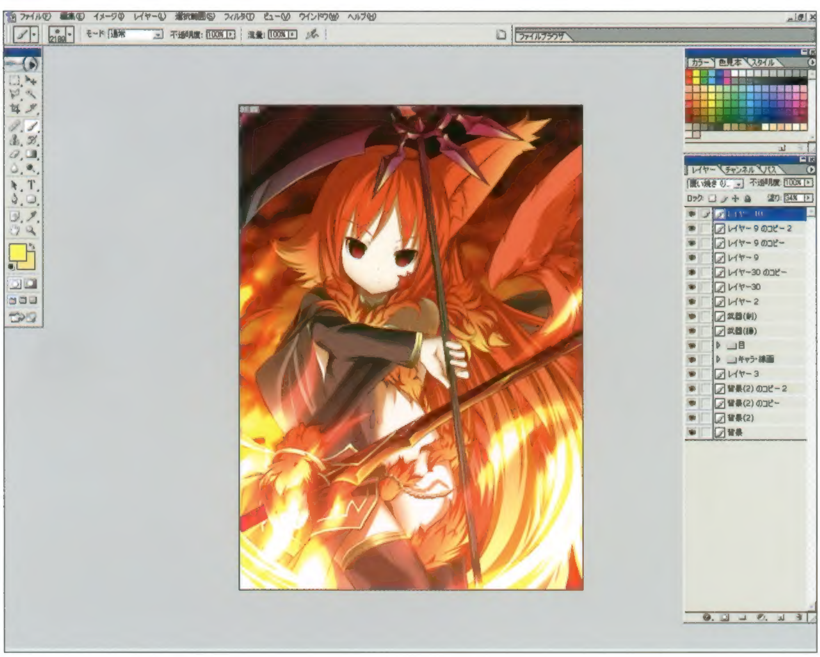
06 ここからはPhotoshopの作業に戻ります。背景とキャラクターのレイヤーをそれぞれ表示させるとこのような感じになります。



07 「途中経過」までは「グレー（乗算）」で影がのっていますが、このままだと全体的に暗いイメージになってしまうので、影そのものに色をもたせ全体的にさらに赤い印象を加えていきます。背景もキャラクター赤くこのままだと同化してしまうので、背景にはグレー（赤みをおびた）を乗算しています。手前の炎は「覆い焼き」から「オーバーレイ」を使いました。



08 炎による火の粉や炎の光などのエフェクトを追加して、完成です。



PROFILE

神吉 Kamiyoshi

2006年4月より『月刊少年ブラッド』（ソフトバンククリエイティブ）で「まじょま witch×maniac」を連載。現在はウェブコミック誌『FlexComixブラッド』で連載中。

くろば Kuroba

オークス、一水社、松文館などが出版するアンソロジー本や雑誌にて漫画を執筆している。

白玉団子 Shiratamadango

オンラインゲームのチュートリアル漫画およびカードイラストなどの他、現在、ネットゲーム運営会社でグラフィックデザインや武器、コスチュームデザインを担当。

編集協力　和田　学

デザイン　ソヤヒロコ

表紙イラスト　神吉

編者　カラーズ有限会社　Superworks



漫画の教科書シリーズ　No.02

萌えキャラの上手な描き方

2008年 10月 20日　発　行　　NDC 727

2009年　2月　5日　第3刷

著者　神吉／くろば／白玉団子

発行者　小川雄一

発行所　株式会社　誠文堂新光社

〒113-0033　東京都文京区本郷3-3-11

（編集）電話 03-5805-7285

（販売）電話 03-5800-5780

http://www.seibundo-shinkosha.net/

印刷・製本　図書印刷株式会社

ISBN978-4-416-60847-0

ISBN978-4-416-60847-0

C0071 ¥1800E

9784416608470

定価 本体1800円 +税

1920071018003

美少女やデフォルメキャラを
生き生き描くためのノウハウを満載！

萌えキャラの上手な描き方



誠文堂新光社